#212 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX

DUKE NUKEM FOREVER
'EAT SHIT AND DIE'

E3 2011
FACTS & FUN!!!!!

Wii U
OOK VOOR JOU?

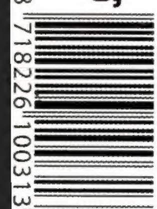
F.E.A.R. 3
FRAGGING HELL!

88 PAGS! LOADED WITH BABES!

WWW.PU.NL

AUG.2011

BP € 3,95



HUB UITGEVERS

SAINTS ROW THE THIRD

PLUS: DE BESTE VIJFTIEN GAMES VAN DE E3 • RAYMAN ORIGINS: GROOTSE COMEBACK • CAVE STORY: GEEN GROTZOOI • VAN CHAOS RINGS OMEGA KRIJG JE DORST • E3 PARTY REPORT • WHITE KNIGHT CHRONICLES II IS ZONDE VAN JE TIJD • DE E3 IN BIJSCHRIFTEN • SHADOWS OF THE DAMNED WEKT AGRESSIE OP • AGE OF EMPIRE ONLINE IS GRATIS • BRINK MULTIPLAYER EVENT • DE TOPS EN FLOPS VAN DE E3 • EN NOG VEEL MEER...

PROFESSOR GENKI IS DE KRANKZINNIGE GAME-SHOW PRESENTATOR VAN PROFESSOR GENKI'S SUPER ETHICAL REALITY CLIMAX, EEN ACTIVITEIT IN SAINTS ROW WAARIN DEELNEMERS HUN LEVEN OP HET SPEL ZETTEN OM PRIJZEN TE WINNEN!

PRE-ORDER SAINTS ROW THE THIRD → EN ONTVANG → PROFESSOR GENKI'S HYPER ORDINARY PRE-ORDER PACK

HELEMAAL GRATIS!







PROFESSOR GENKI'S HYPER ORDINARY PRE-ORDER PACK BESTAAT UIT:

PROFESSOR GENKI'S SUPER BALLISTIC MAN-A-PULT:
RIJ IN STIJL DOOR STEELPORT MET DEZE MENSELIJKE KANONSKOGEL TRUCK MET ZUIGKRACHT. ZUIG VOETGANGERS OP EN GEBRUIK ZE ALS LEVENDE MUNITIE TEGEN VIJANDELIJKE BENDES, EN DE REST VAN STEELPORT.

PROFESSOR GENKI'S LEISURE STUNT SUIT:
DIT SUPER COMFORTABELE EN NAUW OMSLUITEND KLEDINGSTUK IS UITERMATE GESCHIKT WANNEER JE WILT SKY-DIVEN BOVEN STEELPORT OF WANNEER JE UIT EEN HOOGVLIEGENDE STRAALJAGER BESLUIT TE SPRINGEN. INCLUSIEF GRATIS GENKI MASKER!

PROFESSOR GENKI'S "OCTOPUSS" WEAPON:
VUUR BABY OCTOPUSJES OP DE HOOFDEN VAN TEGENSTANDERS. EN KIJK HOE DE OCTOPUS DE SCHEDEL VAN JE TEGENSTANDERS MASSEERT, WAARNA ZE VOOR JOU ZULLEN GAAN VECHTEN. ZO ZIE JE MAAR, VIJANDEN KUNNEN WEL DEGELIJK JE VRIEND ZIJN!







15 NOVEMBER





















POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GA… MAGAZINE… ELUX




18
www.pegi.info
THE WAR ON HORROR HAS BEGUN
Nintendo
COMBAT EVIL
RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D
Bekende gezichten uit Resident Evil keren terug.
Pas de wapens en skills van je character aan.
Bestrijd het kwaad met een vriend via een lokaal netwerk en online-co-op play!
EEN LEGER AFSCHUWELIJKE VIJANDEN PROBEERT JE TE VERPLETTEREN! EEN WANHOPIGE STRIJD OM TE OVERLEVEN IN 30 MISSIES IN SINGLE PLAYER OF IN CO-OP MODE IN VOLLEDIG 3D!
NINTENDO 3DS
CAPCOM
www.residentevil.com/mercs
www.nintendo3DS.nl
© CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo

STEVEN STOPT

Bijna negen jaar was Steven werkzaam bij de PU, maar vorige maand heeft hij z'n laatste artikel bij Ed ingeleverd. Na lang beraad heeft hij besloten om nóg meer tijd en energie in z'n eigen projecten te steken, waardoor hij zelf vond dat ie niet meer de aandacht aan zijn (vaak tijdrovende) games kon besteden die nu eenmaal nodig is om een gedegen artikel te schrijven. Jammer maar begrijpelijk. En gezien het feit dat veel van de projecten van Steven alles met games te maken hebben, zullen we 'm zeker niet uit het oog verliezen.





WELKOM WARD

Jullie kennen Ward vermoedelijk al, want hij was al geruime tijd freelancer voor PU.nl (en ex-stagiair, net als Jeroen, Wouter en Maarten), maar met ingang van vorige maand is hij dus in dienst als vaste kracht op onze redactie.
Ward is redelijk gestoord (hoe word je anders Limburgs kampioen luchtgitaar spelen - zie foto links) dus die idioot is hier helemaal op z'n plek. Voorlopig zal hij zich vooral gaan richten op alles wat we doen met social media, maar ook voor een reviewtje draait hij z'n hand niet om, en dus zullen jullie vanaf komende maand steeds meer van 'm horen... uuuh... lezen.

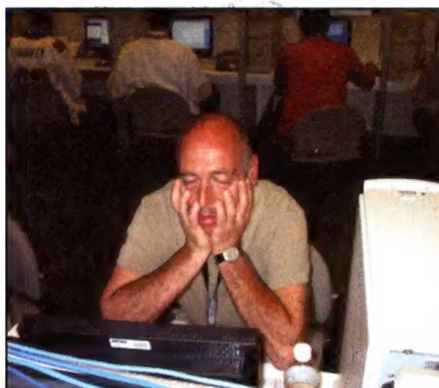
IEMAND MOET HET DOEN

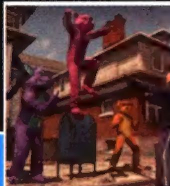
Eerlijk gezegd hebben we Jurjen in al die jaren dat ie voor de PU werkt nog nooit zien springen. Maar je ziet wat de E3 ook met een van onze meest ervaren redacteuren doet. Jurjen bleef zelfs zo lang in de lucht dat ie 'iemand moet het doen' kon uitschreeuwen voor ie de grond weer raakte. Zeker weten dat elke Goomba in het Mario universum deze actie niet overleefd had.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Jongens, ik moet jullie iets bekennen. Ik heb mijn redacteuren een beetje te hard aangepakt afgelopen maand. Die gasten zaten hun reet eraf te werken in LA (afspraken, nieuws posten, filmpjes voor PU-TV etc. etc.) en ik zat ze maar te pushen om teksten voor de PU in te leveren, terwijl dat achteraf ook wel wat later had gekund. Niet dat ik op m'n oude dag ineens een softie ben geworden, maar ik vond in mijn Ouden Doosch deze foto uit 2004 toen ik er op de E3 mentaal en fysiek effe helemaal doorheen zat, en kon me ineens wat beter in die jongens verplaatsen. Dus mannen van de redactie: respect voor jullie harde werk in LA... en nou als de donder weer aan het werk!
ED

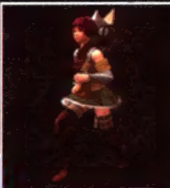




COVERVIEW



PREVIEWS



REVIEWS



EXTRA



VAST



DE REDACTIE

Komend nummer zal de PU in een geheel nieuwe jas verschijnen, en ook inhoudelijk gaat er het nodige veranderen. Zo zal deze rubriek in deze vorm verdwijnen, en dat is natuurlijk het uitgelezen moment om onze redacteuren te vragen: 'welke vraag heb je in al die jaren gemist in deze rubriek?'

JEROEN



'Waarom hebben gevlekte neusberen zo'n hekel aan het schaakbord?' Dat is een prangende vraag die niet alleen binnen de schaakwereld leeft, kan ik jullie vertellen. Feit is dat een potje schaak niet plaats kan vinden in de buurt van de gevlekte neusbeer. Rampzalig... voor het schaakbord dan. Voor de schaakliefhebber zelf is het hoogstens vervelend dat hij zijn bord ziet sneuvelen. Een antwoord op die vraag heb ik trouwens niet.

JJ



De vraag of ik blij was met al die redactievragen, had gesteld moeten worden. Ik zou dan antwoorden: het hoort bij het vak, maar wetende dat duizenden lezers alle PU's bewaren en onze quotes uit hun hoofd kennen, moet er inmiddels een bijzonder verwrongen beeld van ons bestaan. Een andere baan krijgen zal voor ons onmogelijk zijn, ben ik bang. Gelukkig kon mijn vriendin toen ik haar ontmoette nog geen Nederlands lezen.

MAARTEN



'Waarom ben je zo'n chickmagnet?' Leuk dat je het vraagt! Ik zit er namelijk aan te denken om daar een roman over te schrijven. Het is een lang verhaal, maar zeker interessant! Het begon allemaal bij m'n geboorte. Ik was een baby met prachtige blauwe ogen, blonde haren en een lichaam om je vingers bij af te likken. Naarmate de jaren en levenservaring toenamen, ontwikkelden de looks zich vanzelf en de markt reageerde er gunstig op. Op events, perstrips en uitgaansavonden is het een........... [eindredactie grijpt in].

JURJEN



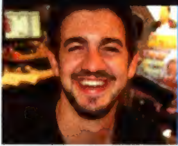
Volgens mij werk ik nu tien jaar bij de PU. In die jaren heb ik dus 120 keer de redactievraag moeten beantwoorden. En nog steeds is die ene vraag niet gesteld: 'Wat vindt de redactie eigenlijk van walvissen?' Een gemiste kans, want dat had zeker enkele interessante antwoorden opgeleverd. Zelf vind ik het bijvoorbeeld grote dieren, die je niet vaak in dierentuinen ziet, waarschijnlijk omdat ze zo groot zijn. Ze zwemmen graag heen en weer door de oceaan en eten plankton.

WOUTER



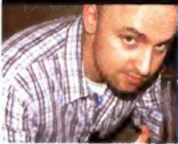
Waarom is mij nooit gevraagd waarom ik toch zo awesome ben? Dan zou ik een heel bescheiden verhaal vertellen over mijn zware opvoeding in het harde Veendam, waarna ik mijn ruige roots verliet om het te gaan maken in het westen, waar ik na een periode van vereenzaming een zoektocht naar mezelf maakte om uiteindelijk de absolute TOP te bereiken: redacteurschap bij de Power Unlimited.

WARD



'Wat is de gekste plek waar je ooit een PU hebt aangetroffen?' Dat was wel een interessante vraag geweest. Ik was laatst namelijk in Zweden voor Dreamhack en daar hing een PU netjes aan een touwtje naast de rol pleepapier op het toilet. Wat bleek: er was een grote Nederlandse enclave aanwezig die tijdens hun grote boodschap niet zonder hun favoriete, Nederlandse gamesblaadje kon. Er misten overigens wel een paar pagina's.

JAN



De vraag die nog niet gesteld is in deze rubriek: 'Waarom ben je eigenlijk nog geen hoofdredacteur van PU?' Antwoord: die mogelijkheid heeft zich wel eens voorgedaan maar feit is dat als je aan het hoofd van een blad staat je zelf minder vaak het veld in wordt gestuurd. Met andere woorden: dan zou ik al die mooie persreisjes niet meer kunnen maken en dat is juist een van de leukste dingen van dit prachtige vak!

ED



Tja, dit is voor mij een hele rare vraag, want ik zal 't maar verklappen: ik ben degene die al zo'n tien jaar alle redactievragen voor deze rubriek bedenkt. Dat houdt dus in dat ik ook deze vraag bedacht heb, en om mezelf nu te gaan vragen welke vraag ik mezelf zou stellen als ik zelf de vraag zou mogen bedenken die ik mezelf altijd had willen stellen maar die ik dus zelf vergeten ben te vragen... uuuuh... laat maar.

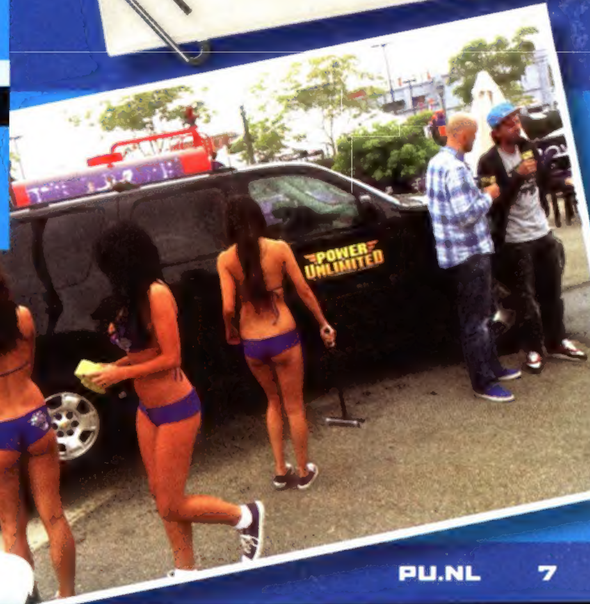
ALLEEN OOG VOOR ELKAAR

Is het de concentratie voor hun PU-TV item? Of is het de gewenning na dagenlang boothbabes gezien te hebben? Want, hé... er zijn maar weinig gezonde Hollandse jongens die wegkijken als er een paar strakbebilde fotomodellen in bikini je auto staan te wassen, toch? Het zal toch niet zo zijn dat er in de PU Villa tijdens de E3 iets moois en intiems gegroeid is tussen Jan en Maarten, waardoor ze alleen nog maar oog voor elkaar hebben?

CHANGE INCOMING!

In dit nummer lees je een uitgebreid verslag over de E3. Sommige teksten zijn al vanaf LA direct naar de redactie gemaild. Foto's werden via onze FTP geupload, zodoende kon Ed al aan de slag terwijl wij nog op de beurs zaten. Dat ging in de begindagen van de PU heel anders, als ik Ed moet geloven. Als een oud mannetje kraait hij regelmatig dat 'vroeger' de teksten nog per fax verstuurd werden! Of de kopij op A4'tjes fysiek werden ingeleverd... Gekkenwerk natuurlijk.
Momenteel gaat alles bij Power Unlimited een stukkie moderner. We zijn naast het blad ook flink actief op onze website www.pu.nl, waar we sinds een jaar ook video-items maken (PU-TV). Daarnaast hebben we op SLAM!FM elke dinsdagavond onze eigen radioshow en babbelt Jan iedere maand op 3FM het halve programma van Giel Beelen vol, en alsof dat niet genoeg is, staan we elke woensdag in Metro met een gamespagina! En natuurlijk zijn we ook op YouTube (subscribe!), Facebook (like!), Twitter (volg!) en Hyves (word vriend!) te vinden. Had ik je trouwens al verteld over de events die we organiseren? Check pagina 79.
Terwijl ik hier natuurlijk zwaar aan het pochen ben over wat we allemaal aan het doen zijn, zou je misschien kunnen denken: 'hebben die gasten nog wel tijd om de PU vol te pennen?' Maar ook daar zetten we ons beste beentje voor, hoor. Sterker: geniet nog maar even van deze PU 'oude stijl', want volgend nummer valt er een compleet vernieuwde Power Unlimited in je bus! Je weet niet wat je ziet en we zijn er allemaal apetrots op!
We gaan de komende tijd lekker door met vernieuwen en uitbreiden, dus hou je favoriete gamesblaadje goed in de gaten.
Later, Maarten





★ Brief ★
VAN DE MAAND

EXTRA DIK

Hoi PU redacteuren,
Het is mij opgevallen dat de afgelopen edities van de PU bijna allemaal "extra dik" waren. Nou is mijn vraag: wat is dan de normale dikte van de PU? Jullie kunnen wel steeds groot op de voorkant zetten dat hij dikker is dan normaal om potentiële kopers die in de winkel staan te overtuigen om een PU te kopen. Die mensen hebben dan zoiets van "hé, dit blad is deze maand extra dik voor hetzelfde geld. Die moet ik kopen!"
Nu moeten jullie niet denken dat het erg is dat jullie hem dikker maken dan "normaal", want ik vind het te gek dat er nog meer over games te lezen valt in jullie super coole blad!! Oké to the point. Als jullie hem bijna elke maand dikker maken, gaat dan de gemiddelde dikte ook niet omhoog zodat de normale dikte van de PU dikker wordt? Dan kunnen jullie dus steeds minder snel erbij zetten dat hij dikker is.
Ga vooral door met de PU dikker te maken zodat de fans in nog meer jullie te gekke blad kunnen lezen.
Keep up the good work!
Tim van der Werf | Internet

Normaal is de PU 84 pagina's, maar af en toe mogen we van de uitgeverij 92 pagina's maken. En omdat het erg lekker gaat met ons blaadje, hebben we dat inderdaad de laatste tijd wat vaker mogen doen. Maar dat kunnen we alleen blijven doen als de PU zo goed blijft verkopen als nu, en daarom zetten we het er altijd bij als we dikker zijn, een poster hebben of een extra boekje... Het blijkt dat er dan toch nog meer mensen de PU kopen. Dat heet met een heel ingewikkelde term: mar-ke-ting.

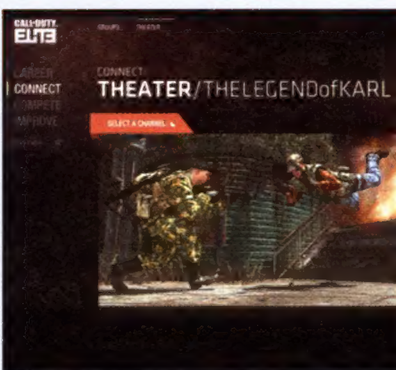
De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing bete-kent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

STREETPASS

Yoo PU mensen,
Het is alweer ontzettend lang geleden dat ik iets schreef naar jullie, hoewel ik jullie blad nog steeds elke maand met plezier lees sinds het begin der tijden.
Deze keer wilde ik toch echt even inhaken op de preview van Zelda OoT en de Special over de Streetpass in het meest recente nummer. Het moge duidelijk zijn dat ik het hier heb over de 3DS.
Als trouwe en doorgewinterde Nintendo fan moet ik zeggen dat ik toch nog geen 3DS gekocht heb, met name vanwege de erg korte batterijduur wat volgens mij zelfs op de 3DS stukken beter kan.
Ook ben ik het helemaal eens met Jurjen dat de 3DS nog niet genoeg system sellers heeft en ik ben niet van plan een 3DS te kopen voordat dit verandert. Misschien een hint aan Nintendo: wat dachten jullie van Castlevania, Final Fantasy, Dragon Quest, Metroid, Skies of Arcadia? (een aantal van deze games zijn al in de maak naar wat ik gehoord heb op internet).
Wat betreft de omschrijving over de Streetpass in actie, daar ben ik het ook mee eens. Het is echt heel leuk bedacht hoor, maar ik ben bang dat we er in Europa gewoon bizar weinig aan hebben. Jurjen spreekt hier over Assen en (station) Utrecht. Ik woon in Noord-Brabant, wat toch echt de volste provincie van het land is, en in de oudere tijden van de (normale) DS werkte deze slaapstand gewoon echt niet, zelfs niet als je op een zaterdagmiddag in Breda of Tilburg door het Centrum liep, en ik verwacht (helaas) dat dit niet anders is voor de 3DS.
Ik ben bang dat de Streetpass in Europa iig een stille dood tegemoet gaat, maar ben er wel vrij zeker van dat de 3DS het wel (kan) gaat(n) maken in Europa. Ik hoop dat ik het mis heb over de Streetpass in Europa, maar ik vrees het ergste...
See you next Mission!
Metroid Maikel | Internet

Misschien zijn Nederlanders wel gewoon te zuinig om hun 3DS altijd in de standby stand te zetten. Er waren trouwens wat PVV'ers die het helemaal verkeerd begrepen hadden. Die wilden in de Tweede Kamer voorstellen om de Streetpass voor alle allochtonen verplicht te stellen.

CALL OF DUTY - ELITE





Beste PU,
Ten eerste wil ik jullie bedanken voor de vele jaren leesplezier die jullie mij geven. Nu wil ik even wat kwijt over Call of Duty. Ik ga hier niets zeggen over de gameplay want dat is grotendeels subjectief. Hierbij moet ik zeggen dat ik Call of Duty een fantastisch spel vind en dat ik vele uren in zowel MW2 en BO heb gestopt.
Maar ik vind dat Call of Duty niet echt origineel meer is. Neem bijvoorbeeld het systeem van de wapens, cammo, attachments, enz. kopen. Dit heb ik al eens eerder in een andere game gezien. Je eigen emblems maken is ook zoiets dat ik al eerder gezien heb.
Wat de druppel voor mij deed overlopen was de aankondiging van Call of Duty: Elite. Voor de mensen die hier nog niets van weten, het is een hele uitgebreide site die gekoppeld is aan je gamertag. Hier kun je al je stats van jezelf en alle andere spelers bekijken vergelijken en hierop inspelen.
Halo Reach was hier echter al een jaar eerder mee begonnen. Het systeem van wapens kopen werkte fantastisch en was uitdagend. Iedereen wil die inclement weather helmet voor 2000000 credits (dit is enorm veel).
In Call of Duty is dit systeem een enorme faal. Je kunt namelijk alles kopen wat je maar wilt als je lvl 20 bent. Er is geen uitdaging. Het maken van emblems is wel verder uitgewerkt maar wel gekopieerd van Halo Reach. Call of Duty probeert hier origineel over te komen door een extra feature toe te voegen door je emblem op je wapen te plakken.
En nu Call of Duty: Elite dat officieel van start zal gaan met de launch van MW3. Hier valt weinig over te zeggen. Het is gewoon gekopieerd. De vraag is nu of we veel dezelfde shooters gaan krijgen of dat er toch een originele game tevoorschijn komt. Ik zie het nog wel gebeuren dat we in een van de komende Call of Duty's allemaal met een eigen armor set rond lopen die gekocht is met CoD points...
Rick Francissen



Belangrijker dan originaliteit, lijkt ons de vraag of het werkt en wat het gaat kosten. 'Net als bij een vrouw', riep hier een seksistische redacteur. Maar in een tijd dat zelfs 'Boer zoekt vrouw' nagemaakt gaat worden, is inderdaad weinig meer origineel.



JOS… BRINK!

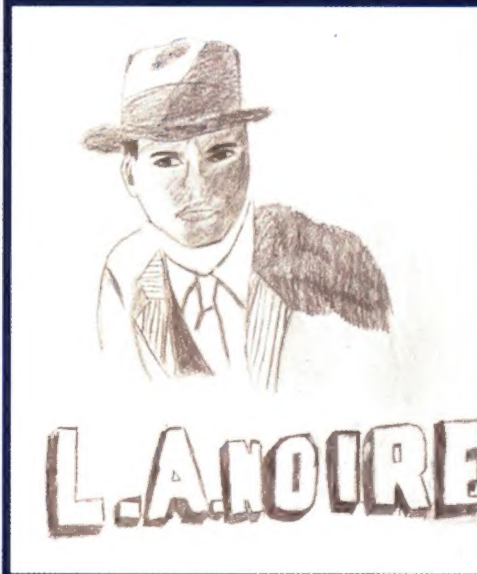
Joow PU gasten,
Jullie blad is chill, en kan me ermee vermaken, ik ben nu al een tijdje abbo en heb er geen spijt van.
Maar toen.., ik las dus ff leuk door PU 210 en dan zie ik op pagina 75 staan, in de review over Brink, dat jullie Jos (MIJN NAAM) een naam vinden voor homo's.
Dit zie ik meer als een belediging, WAAROM IS MIJN NAAM EEN NAAM VOOR HOMO'S?!,wat ik dus echt NIET BEN, ik kan er toch niks aan doen dat ik zo heet?
Ik kan nu een paar dingen doen, of als een gek naar het gemeentehuis gaan en mijn naam veranderen, of ik kan hopen dat jullie het terugnemen..
Dit is niet erg beleefd van de PU, en hierdoor is mijn vertrouwen een beetje in jullie verpest. Ik blijf wel abbo, maar ik ga niks meer lezen van Jan.
Later... :S,
Jos Schoot Uiterkamp | Internet

A: De bijschriften bij alle verhalen worden al meer dan tien jaar door Ed gemaakt, dus niet boos zijn op Jan.
B: De grap was (de bijschriften zijn altijd grappig bedoeld, als je dat nog niet door had) dat een van de bekendste homo's in Nederland Jos Brink was, en er hier een Freddie Mercury-achtig typje afgebeeld stond in de game BRINK.
C: Wij hebben helemaal niets tegen homo's, integendeel, dus wat ons betreft hoef je je sowieso nergens druk om te maken.
D: Hoe kan een naam überhaupt een homo naam zijn? Net alsof ouders denken, 'mmmm… dit kind zou wel eens homoseksueel kunnen worden, laten we 'm Jos noemen…'
E: Wij vinden Jos juist een toffe naam: denk aan Jos Verstappen, Josje (K3), Yoshi en de Jostiband…

YO!ART

YO PUEPOLE (pu people).
Ik heb voor de eerste keer zo'n tekening gemaakt ik vond hem zelf wel redelijk gelukt. Ik vind het wel leuk om van die characters na te apen. Mijn idee kwam van gods beste creactie op mij na HAHA. Maar jullie zijn heel goed bezig, ga zo door.
Willem Wolf aka thestinger.

De reacties waren hier verdeeld, Willem. Er waren redacteuren die dachten dat ie bij de Rare Plaatjes van L.A. Noire hieronder hoorde…



KORTE VRAAGJES

Eeey PU redacteurtjes,
Nog bedankt voor Crysis 2 (ik was brief van de maand en kreeg een gratis spel). Hier ff wat korte vraagjes.
❶ Jullie maken wel veel grapjes in de Powerspy, maar is er wel iets van waar? :D
❷ Ed heeft eindelijk een nieuwe foto van zichzelf in de Power Unlimited op de eerste bladzijde maar waarom jullie niet?
❸ Hebben jullie ook zo'n cool mw3 shirt voor mij, die Jan in zijn Dirt 3 filmpje op PU-TV aan heeft? (mail me maar voor me adres :P).
Patrick Klokgieters | Internet

❶ Alles wat de Powerspy schrijft, is precies zo gebeurd… of had zo gebeurd kunnen zijn.
❷ Die nieuwe foto van Ed was bedoeld voor echte speurneuzen. Dat ben jij dus niet.
❸ Die had je kunnen winnen op onze Facebookpagina.

Waddup PU,
Nou ff al het geslijm overslaan want volgens mij weten jullie zelf ook wel dat jullie het beste blad zijn (op de Hitkrant na dan.) (Grapje.) (Humorrrrrr.).
Een paar vraagjes.
❶ Is er een Sonic Riders voor de Xbox 360 zonder Kinect?
❷ Hebben jullie Prototype al gespeeld? Zo ja, is er ook een review van? Zo niet, dan missen jullie wat.
❸ Nog over Prototype: Prototype of Assassin's Creed?
❹ In PU#204, hebben ze in Hong Kong, op de hoek van Chung Hau Road en Clear Water Bay Street bij de GamelDleam, Ghost Recon voor een spotprijs?
❺ Is Wouter single? Zou me niks verbazen.
Thanx voor het beantwoorden. En mochten jullie ooit een wijf nodig hebben om jullie af te maken met CoD MW2, call me.
Groetjes
Jennifer | Internet

❶ Nee.
❷ Prototype hebben we al gereviewed voordat jij geboren was.
❸ Assassin's Creed: Brotherhood.
❹ Klopt. Of was ie al uitverkocht toen je langs kwam?
❺ Wouter heeft sinds kort een hele leuke vriendin, en daar zijn ook wij heel blij mee. Zo poetst ie sinds hij haar kent af en toe z'n tanden, en hij doucht zich zelfs één keer per week!

Dag redactie van het übercoolste superdejuper blad van de Benelux :D
Ik heb wat vraagjes.
❶ Hebben jullie al gehoord dat er een remake komt van Halo Combat Evolved? Zo ja, dan komt ie zeker niet voor de pc uit?
❷ En over de Halo film?
❸ En ik lees in jullie blad (dat ik atm naast me heb liggen) dat jullie wat meer met indiegames gaan doen. Als dat zo is heb ik nog mijn favoriete 2D MMORPG of hoe je dat ook schrijft: Tibia, het is absoluut de moeite waard om het te checken, serieus!! Je vindt het op www.tibia.com.
Ga zo door met jullie awesome blad!!!!!!!!!!!!!!!!
Rani Schilperoordt | Internet

❶ Als hij komt dan wordt dat sowieso eerst voor de Xbox en misschien later de PC.
❷ Die schiet niet op.
❸ We gaan 'm checken, Rani.



JAPAN IS MOOI, HOOR. EN STRÁLEND WEER!

RARE PLAATJES SPECIAL

Zowel van Maarten van Zanten als van Kevin van Duren en Timmo Klerk ontvingen we een rare screen uit dezelfde game. Vandaar deze kleine L.A. Noire Rare Plaatjes Special mèt bijschriften van Ed.

Overtref Maarten, Kevin en Timmo en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



SAINTS ROW:

Toen Rockstar het sandboxgenre in 2003 op de kaart zette met GTA III, ging er letterlijk een wereld open voor liefhebbers van virtueel geweld. Maar ondertussen lijkt het nieuwtje er wel weer vanaf, getuige ook het magere aanbod aan GTA-achtige games op de afgelopen E3. Kan de derde Saints Row van Volition gamers weer de zandbak in lokken?

Wie tijdens de E3 2011 op zoek was naar geweld met geweren, zag bij een wandeling over de beursvloer eigenlijk alleen maar shooters, shooters, shooters, een third-person schietspel waarin je ook met een zwaard kon hakken, nog wat shooters... en Saints Row: The Third.
Terwijl in de vorige generatie hardware de GTA-achtige sandboxgames nog de toekomst leken te hebben, heeft het genre in de huidige generatie toch wel een neerwaartse vlucht gemaakt.
Opmerkelijk genoeg bleek tijdens de afgelopen E3 dat het 'open wereld' model in RPG's en Fantasy-avonturen juist erg in trek is. Misschien doordat die fantasievolle spellen je veel meer nieuwe en gevarieerde dingen laten doen en beleven dan de zogenaamd realistische, GTA-achtige games met auto's en geweren. Het grenzeloze geweld in de ghetto's begon voorspelbaar te worden, de kick om willekeurige voetgangers in elkaar te rossen en de politie te slim af te zijn, lijkt na tientallen van dat soort spellen uitgewerkt. Saints Row: The Third zal wat dat betreft heel wat moeten meebrengen om het genre weer fris en relevant te maken.

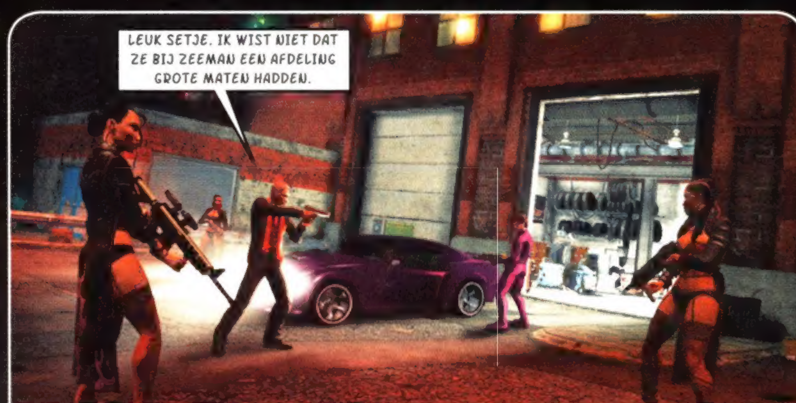
EXTREEM

Misschien wel het belangrijkste wat Saints Row The Third meebrengt om het genre weer fris en relevant te maken, is dat het spel niet de werkelijkheid maar zichzelf parodieert, of eigenlijk belachelijk maakt. Waar tot op heden het GTA-achtige genre altijd zo spannend werd door een zekere suggestie van realisme en authenticiteit (in de omgevingen, wapens, wagens en personages) heeft Saints Row altijd al meer naar fantasie en over-the-top actie geneigd. En die neiging wordt in Saints Row: The Third tot in het extreme doorgevoerd.
Een van de auto's die je kunt jatten is bijvoorbeeld een kanonwagen met voorop een grote roze kattenkop. Zodra je in die wagen bent gestapt, hoor je uitbundige circusmuziek en kun je het kanon op de achterkant gebruiken om willekeurige mensen van de straat te zuigen. Die opgezogen mensen worden je munitie. Zoiets zou in GTA volkomen misplaatst zijn maar is exemplarisch voor de actie in Saints Row, en al helemaal voor het derde deel in die serie. Hierin gaat Volition echt tot het randje en nog iets verder om dingen te verzinnen die volstrekt ridicuul en over-the-top zijn. En grof en platvloers.
Het spel probeert je in elke missie weer een 'I can't believe I'm playing this' gevoel te geven. Vooralsnog met succes, afgaande op de reacties van de mensen die de game op de E3 gepresenteerd kregen; voor het eerst zag ik tijdens een E3 mensen zichzelf op de knieën slaan van het lachen.



Inderdaad is de GTA-serie een tikkie realistischer.





In deze garage kun je een auto samenstellen waarmee je op onschuldige burgers kunt knallen. Een soort mix tussen een Ford Ka en een ouderwets Hollands Daffie: een KaDaffie...

"IK ZAG MENSEN ZONDER UITZONDERING SCHATEREN TIJDENS DE PRESENTATIES."

SMEEROLIE

Eerder dit jaar was ik al eens naar de studio's van Volition gevlogen om te kijken hoe het ervoor stond met Saints Row: The Third. Ik leerde daar alles over paarse dildo's, nutshots, airstrikes, drones en de nieuwe opzet van het spel.
In deze coverview wil ik vooral de nieuwe dingen die ik zag en hoorde bespreken. Zo zag ik een verticaal opstijgend en landend gevechtsvliegtuig dat is uitgerust met allesverzengende lasers en hittezoekende raketten. En ik zag een stel reusachtige, vuistvormige handschoenen, de Apoco-fists, waarmee je voetgangers met één klap tot een wolk van bloederige pulp kunt meppen.
Het in elkaar beuken van voorbijgangers en jatten van wagens gaat niet alleen veel bruter maar ook veel soepeler dan in eerdere spellen. Je kunt harder dan in de voorganger rennen en, in één beweging door, iemand met zijn gezicht op de grond rammen, tegen een muur smijten of in het kruis trappen.
Het jatten van wagens gaat al net zo vloeiend. Je springt gewoon met beide benen door een van de ramen de gewenste auto binnen.
Dit soort details zijn belangrijker dan ze lijken in een spel waar je toch wel dertig of veertig uur mee bezig bent. Ze vormen de smeerolie in een ervaring die fun en voldoening zoveel mogelijk boven realisme, frustrerende herhalingen en de daaruit voortvloeiende saaiheid stelt.

MERCHANDISE

Een andere manier waarop Volition het sandboxgenre minder saai wil maken, is door hun zogenaamde custom missions.
'We willen niet van die typische bezorgklusjes die je zo vaak in 'open wereld' spellen tegenkomt', vertelt Volition's hoofdproducer Greg Donovan

THE THIRD

JURJEN ZUIGT MENSEN VAN DE STRAAT


Links zie je Rita, een bekende hoer uit Steelport. Vanwege haar outfit werd ze ook wel Linge-Rita genoemd.

mij op de E3. 'Dus niet van die missies waarin je naar punt A rijdt, een pakje bezorgt, wat kerels neerschiet, aan de politie ontsnapt, en naar punt B rijdt. We wilden het dit keer veel groter aanpakken. Driekwart van onze missies zijn zogenaamde custom missies, voorbewerkte ervaringen die perfect zijn ingepast in onze over-the-top wereld.'
In mijn vorige verslag beschreef ik al zo'n lineaire missie, het vliegtuiglevel, en die missie was tijdens de E3 ook weer present. Maar ik kreeg ook een nieuwe missie te zien, namelijk de missie waar het spel mee begint.
De Saints beginnen hun carrière in The Third niet onderaan de voedselketen, maar als topcriminelen, beroemdheden zelfs. Ze verdienen inmiddels meer aan hun merchandise dan aan hun criminele activiteiten. Dat ze een bank gaan overvallen is dan ook niet omdat ze geld nodig hebben, maar om ervaring op te doen voor een bioscoopfilm over de Saints.
Om zogenaamd 'niet herkend' te worden, draagt elk lid van de Saints een promotioneel Bobblehead masker met de smoel van Johnny Gat, het bekendste lid van de Saints. Natuurlijk doet Gat zelf ook mee, al noemt hij zichzelf liever geen overvaller maar een 'method actor'.
De overval gaat - in Tarantino stijl - gepaard met veel slap geouwehoer en


Wat is de overeenkomst tussen priesters en jeugdpuistjes? — Je ziet ze vooral op pubers.


Een bijrolletje in de game is ook weggelegd voor een achterbaks klein mannetje, genaamd Van Valse.



HET VERHAAL IN EEN NOTENDOP

Nadat je in Stillwater per ongeluk de bank hebt overvallen, krijg je het in Steelport aan de stok met The Syndicate, een machtige organisatie die drie gangs in zich verenigt: de Luchadores (gaan over drugs en gokken), de Morningstar (sekshandel) en de Deckers (cybercrimes).
Op een gegeven moment heeft de regering genoeg van de oorlog in de stad, en gooien ze het militaire apparaat STAG in de strijd om de boel tot bedaren te brengen. Wat natuurlijk niet lukt, maar je wel veel high-tech wapens in de schoot werpt.

geklungel. De missie eindigt in een enorme shootout vol filmisch spektakel, waarbij je uiteindelijk als speler op een kluis staat die aan een helikopter hangt.
Opvallend zijn de vele, snelle overgangen tussen stukjes automatische 'film', waarbij je bijvoorbeeld door een achtervolgende helikopter wordt geramd en bijna van een platform valt, en interactieve 'gameplay', waarbij je je evenwicht hervindt en er een vizier verschijnt dat je op die achtervolgende helikopter kunt richten.
In dit soort scènes is de actie zo lineair en geregisseerd, dat elke gedachte aan een 'open wereld' spel, in elk geval voor zo lang de scène duurt, uit je hoofd is verdwenen.

SLAVENPAK

Er zijn mensen die de meeste 'open wereld' spellen van tegenwoordig 'hardcore, saai en ontoegankelijk' noemen, maar ik vind dat Saints Row: The Third genoeg meebrengt om in elk geval die saaiheid te bestrijden.

Allereerst de ridicule wapens, voertuigen, personages en acties. Ten tweede de soepelheid in de gameplay die mogelijk wordt door een minder realistische, meer fungedreven aanpak van het GTA-concept. En tenslotte de afwisseling tussen het totale 'open wereld' gevoel en de lineaire missies die je binnen die wereld in de meest absurde situaties plaatsen.
Ik vraag Greg Donovan of hij nog wat over volgende, nog niet getoonde missies wil vertellen. Na enig aandringen wil hij wel kwijt dat er ook een missie komt waarin je met een tank aan een parachute hangt. 'Het lijkt op die vliegtuigmissie die je eerder zag, waarin je tijdens een vrije val op je vijanden moet schieten. Maar dan dus met een tank aan een parachute.'
En dan is er nog de zogenaamde 'Zimos' missie, waar ik tijdens mijn bezoek aan Volition ook al wat over hoorde.
'Zimos is een oude pooier die vanwege ademhalingsproblemen spreekt - en rookt - door een buisje in zijn keel. Als hij praat, hoor je constant zo'n zangerig autotune effect. Er is een missie waarin Zimos, gehuld in een 'gimp suit' een riksja moet trekken, je weet wel, zo'n looptaxi. Jij staat in die riksja om de achtervolgende riksja's onder vuur te nemen. Het is een on-rails missie vol gekte en verrassingen.'
Als ik Greg vervolgens vraag wat een gimp suit is, kijkt hij wat ongemakkelijk. 'Het is een soort slavenpak, maar dan seksueel. Snap je? Hij zit gevangen in een, eh, SM-kelder, en jij moet hem gaan redden. Vervolgens ontsnappen jullie met die riksja, en gaat hij je helpen bij je strijd tegen The Syndicate.'
Om het de zeer beschaafd ogende en sprekende Greg Donovan nog wat moeilijker te maken, vraag ik hem wat die Zimos dan eigenlijk aan het doen was in die SM-kelder.
'Eh, oké. Kijk, The Syndicate heeft verschillende gangs in Steelport. Zimos beheerste eerst alle sekshandel in de stad, maar is van de top gestoten door Viola en Kiki DeWynter van The Morning Star. Die hebben hem in die kelder gesmeten. Snap je?'

GEBREK AAN STIJL

Ik ben niet het type mens dat veel waarde hecht aan de achtergrond verhalen in videogames. En ik ben zeker niet het type redacteur die die verhalen gaat overtikken in een blad. Maar ik heb er hier wel een kadertje

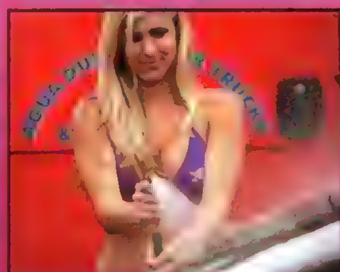


Het is nu natuurlijk slechts een kwestie van tijd voordat er een gestoorde gast in een winkelcentrum met een roze wolvenpak aan, mensen in elkaar gaat knuppelen.

MAAK 'M MAAR EVEN SCHOON, EENVOUDIGE VROUW

Zo halverwege de E3 kon onze auto wel een wasbeurt gebruiken. Dus kwam het mooi uit dat ter promotie van Saints Row: The Third een autowasserette op de parkeerplaats tegenover het E3-gebouw was geplaatst.





Scan deze QR code met je smartphone voor ons YouTube-filmpje.





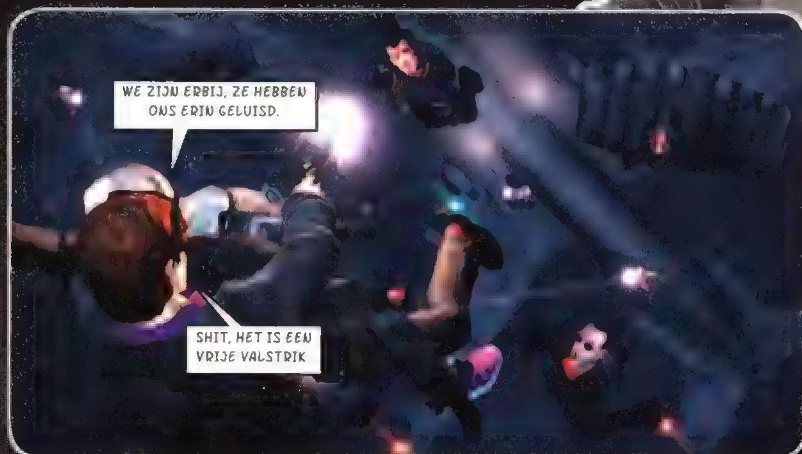
Ik heb wel eens van Flying Doctors gehoord...

aan besteed, want misschien is het verhaal wel een van de sterke punten van dit spel.
Voor zover ik er kennis van heb genomen, wordt het verhaal van deel drie stukken interessanter dan dat van deel twee. Al worden klasse, stijl en consistente logica van GTA weer niet gehaald. Maar je moet ook zeker niet naar deze Saints Row uitkijken met een verwachting van klasse, stijl en consistente logica. Juist het gebrek aan stijl, het ridicule in dialogen en situaties, de vele WTF-momenten, dat is waar de Saints Row ervaring op drijft.
Ik zie mensen zelden hardop lachen om games, omdat humor in games gewoon zelden goed werkt, maar toch zag ik mensen vrijwel zonder uitzondering schateren tijdens de vier presentaties van SRIII die ik tot op heden heb meegemaakt.
Het spel is weer voorzien van een handige 'drop in drop out co-op mode', wat SRIII helemaal geschikt maakt om er samen met vrienden avonden lang non-competitieve fun mee te beleven.
Het enige waar ik me nog wel een beetje zorgen over maak, zijn de graphics; die zijn veel kleuriger en gedetailleerder dan in de voorganger (die er naar mijn smaak al helemaal niet verkeerd uitzag) maar ik herinner me ook de vele bugs en technische oneffenheden uit Saints Row 2. En zeker wanneer











je je snel vooruit beweegt valt op dat de wereld van SRIII wat minder solide in elkaar steekt dan het tijdens een rustige stadswandeling lijkt. Met de in het oog springende popups en framerate drops als voornaamste euvels. Ik besluit dit Greg eens voor de voeten te gooien.

ZEER LEVEND

'O, je bedoelt tijdens het vliegen? Dat die bomen plots uit de grond schieten? Ja, daar willen we nog wel aan werken. Het zal niet perfect worden, maar we hebben nog wat tijd. Aan de andere kant, het blijft natuurlijk een 'open wereld' spel.'

Ik vertel Greg dat me ook opviel dat de graphics nogal kleurrijk zijn, een tikje cartoony of cellshaded zelfs. Greg kijkt me aan alsof hij water ziet branden. Hij zou het zelf niet cartoony of cellshaded hebben genoemd, zegt hij. 'De kleuren zijn wel zeer verzadigd en levendig. We gebruiken bewust zeer heldere kleurpaletten. We hebben in dit genre naar mijn smaak al genoeg grijze, grauwe en groene werelden gezien. De kleuren moesten aansluiten bij het over-the-top gevoel van het spel, ze moesten echt in het oog springen. Mensen moeten in één oogopslag kunnen zien dat dit niet gewoon de zoveelste sandboxgame is.'

Maar denkt Greg dat mensen überhaupt nog wel warm lopen voor een sandboxgame, terwijl toch alles erop wijst dat gamers tegenwoordig liever lineaire shooters spelen?

'Persoonlijk denk ik dat de 'open wereld'-game nog steeds zeer levend is en het zeer goed doet, van Prototype tot Assassin's Creed tot L.A. Noire,' reageert Greg. 'Wat we momenteel wel zien is dat ontwikkelaars hun werelden op hun eigen manieren gaan bouwen, waardoor ze sterk van elkaar verschillen.

'Steelport is een levende wereld vol zonde, compleet met schaars geklede vrouwen en criminelen die over de straten heersen. Die wereld nodigt in alle hoeken uit tot ontdekkingen en dynamische gameplay met tools die variëren van paarse dildo's tot airstrikes. Maar het punt waarmee Saints zich werkelijk onderscheidt van andere spellen is de missiestructuur, die compleet gestoorde missies waar het we het daarnet over hadden.'

Terwijl Greg praat, knik ik een paar keer. Die tools zijn leuk voor een avondje fun en tussen de missies door, maar de belangrijkste reden waarom ik een aanzienlijk deel van mijn leven in Steelport wil doorbrengen, is mijn nieuwsgierigheid naar de dingen die ik juist door die gescripte missies in die verrotte open wereld ga beleven.

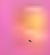
'Dit soort set-piece, lineaire missies in combinatie met de open wereld van Steelport, zorgen voor een compleet nieuw soort open-wereld game', zegt Greg.

Misschien gaat het te ver om het spel 'compleet nieuw' te noemen, maar op basis van wat ik heb gezien kan ik beamen dat SRIII veel nieuwer wordt dan je in dit genre zou verwachten. En leuker.

VRAAG AAN DE REDACTIE: GTA OF SAINTS ROW?


JEROEN: Geef mij maar GTA. Ik prefereer een geloofwaardige spelwereld met een gedegen verhaallijn, boven over-the-top nonsens met dubbele parachutesprongen in een matig uitgewerkte spelwereld.


JJ: Dat moet de simpelste vraag zijn die ik ooit heb gehad. GTA natuurlijk, en iedereen die iets anders zegt spoort niet. Reden, zonder GTA was er nooit een Saints Row geweest.


JAN: Saints Row is lachen, gieren, brullen en totaal over de top. Toch heeft GTA nipt mijn voorkeur omdat ik van verhalende games hou. De personages en achtergrondverhalen in Rockstar games vind ik sterker dan die in SR.


JURJEN: Ik ben best een GTA-fan, maar om een of andere reden ben ik bij GTA IV halverwege afgehaakt, terwijl ik SRII met plezier heb voltooid. Dus plaats mij maar in het SR-kamp.


MAARTEN: GTA is vele malen interessanter qua verhaal en filmische ervaring. Toch kan ik me net zo goed vermaken met Saints Row. Lekker lompe actie. GTA V komt voorlopig toch nog niet, dus wat mij betreft is de keuze nu helemaal simpel!



Het is makkelijk om de Saints Row serie af te doen als flauwe GTA-kloon. Dan ga je voorbij aan het feit dat de serie steeds meer een eigen weg in ridicule richtingen bewandelt, en in deel drie ook nog eens wat problemen aanpakt die het GTA-genre in zijn algemeenheid saai en voorspelbaar hebben gemaakt. Ik verwacht dat eind dit jaar alleen de meest rigide GTA-fans de zoete verleidingen van Saints Row nog kunnen weerstaan.

- + Tamelijk unieke mix van open wereld en gescripte missies.
- + Professor Genki's Super Ballistic Manapult.
- − Steelport lijkt te zwaar en gedetailleerd om door deze generatie hardware te worden gedragen.


JURJEN

SAINTS ROW: THE THIRD
PS3 / XBOX 360
VOLITION / THQ
NOVEMBER 2011

POWERSPY

KILLER FREAKS KOMEN NAAR Wii U

Een dag na de onthulling van Wii U gaf Ubisoft een presentatie van drie spellen die ze voor die nieuwe Nintendo console in ontwikkeling hebben.

Naast het noemen van Assassin's Creed en het demonstreren van Ghost Recon Online werd ook een heel nieuwe, exclusieve franchise voor Wii U gedemonstreerd: Killer Freaks from Outer Space.
Het is een first-person shooter met in de hoofdrol een knorrige Londenaar die het met allerhande wapens opneemt tegen de buitenaardse griezelwezens die zijn stad overspoelen. De eerste golf vijanden leek een soort mengsel van Gremlins en de Raving Rabbids te zijn. Niet zo gek als je bedenkt dat de game door het team achter de Rabbids games is gemaakt.

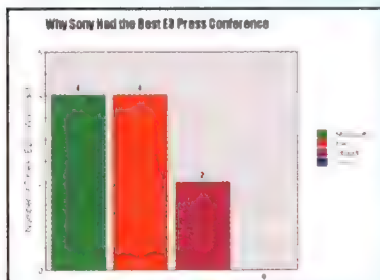




E3 IN BEELD

Er gebeurde een hoop op de afgelopen E3. Leuke dingen, weirde dingen, domme dingen. En dat levert altijd een hoop creativiteit op. Check de onderstaande screens maar eens.

Het aantal maal dat het woord 'epic' in een persconferentie werd gebruikt, exclusief de aankondiging van Cliffy B. van Epic bij Microsoft.



Wat zijn wij gamers toch voorspelbaar.

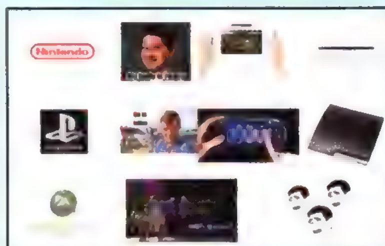


Het antwoord op Wii U van Sony en MS volgend jaar.

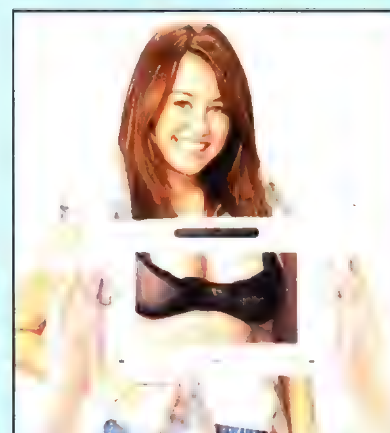


Kinect valt, eeeh, niet helemaal goed bij hardcore gamers.

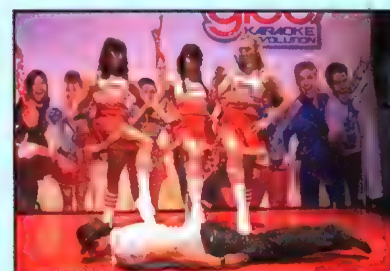




Gamers hadden meteen inspiratie voor nieuwe Wii U.



Nieuwe rage 'Planken' is dus ook de shit op de E3.





NO MORE HEROES 3 KOMT - NATUURLIJK - NAAR Wii U

Suda51 had al eens gezegd dat No More Heroes 3 naar de opvolger van de Wii zou komen. En op de E3 maakte hij die toezegging nog even definitief.

Volgens Suda komt No More Heroes 3 'natuurlijk' naar Wii U. Hij zei dat er spontaan wat nieuwe ideeën bij hem waren opgekomen toen hij op de beursvloer met de Wii U controller had gespeeld. En dat we niet raar moeten opkijken als we in deel 3 niet met Travis Touchdown maar een ander hoofdpersonage spelen.

DE DOODDOENERS VAN DE E3

- Peter Molyneux: "De Fable: The Journey demo hadden we beter niet op deze manier moeten tonen; nu denkt iedereen dat de game on rails zit."
- Nintendo: "De presentatie van de Wii U had wat duidelijker gekund."
- Cliffy B.: Als je Kinect zo haat, hoef je het niet te gebruiken of zo."
- Nintendo nadat hun aandelen waren gekelderd door presentatie Wii U: "We snappen hier niks van."
- Microsoft: "Uiteindelijk zullen alle games van ons met Kinect werken." (Alsof we dat niet doorhadden na de persconferentie)

DE BITCH FIGHT TUSSEN EA EN ACTIVISION

EA en Activision vinden elkaar momenteel niet zo lief en de E3 zal de verstandhouding er niet beter op gemaakt hebben.

De twee disten elkaar waar ze maar konden. EA begon de aanval, zoals ze eigenlijk steeds beginnen met dissen, toen EA-baas Riccitiello op zowel de Sony- als op de EA persconferentie riep dat alles bij Battlefield 3 online gratis zou zijn (sneer naar Call of Duty Elite). Vervolgens pakte Kotick EA hard terug door te stellen dat BF3 er misschien mooi uitzag, maar dat de game op de E3 enkel op de PC te zien was geweest en niet op de console. En als BF3 alleen een PC-game was, ach, dan ging hij er niet bepaald bang van worden.
Toen Kotick een dag na deze uitspraak BF3 wilde checken op de stand van EA, werd de baas van Activision keihard van de stand gezet. Wat hij vervolgens ook meteen wereldkundig maakte.
Veel gedoe dus in LA en reken maar dat die ruzie tot begin november, als beide games in de shop liggen, door zal gaan.
Overigens vinden we het niet slim van EA om steeds maar weer die confrontatie met de concurrentie op te zoeken. Neem nu de nieuwe game van Respawn (ex-Infinity Ward, nu onderdeel van EA). Dat wordt dus een sci-fi shooter, die, en daar gaan ze weer, een Halo- en Gears of War beater moet gaan worden.
De volgende sneer is dus weer aan Microsoft en Epic.

"IK KRIJG BETAALD OM VIDEOGAMES TE MAKEN."
Cliffy B. Bist ons allemaal op Twitter

NINTENDO BLIJFT BESCHEIDEN

De Wii en DS zijn de best verkochte consoles van deze generatie, terwijl Nintendo met de software voor de 3DS en onthulling van Wii U tijdens de afgelopen E3 ook weer hoge ogen gooide.

Dat succes stijgt de medewerkers van Nintendo vast naar het hoofd, zou je denken, maar niets is minder waar. Want welke vertegenwoordiger van Nintendo je ook spreekt, ze staan altijd stevig met beide benen op de grond. Of, eh, zitten met hun kont op de vloer van een taxi, in het geval van Wieger Sturm van Nintendo Benelux.
Als er twee medewerkers van Nintendo en drie journalisten een taxi van de beurs naar West-Hollywood nemen, dan kun je er als Nintendo natuurlijk voor kiezen om twee taxi's te betalen. Maar het scheelt je precies de helft als je vijf man in één taxi propt, met de meest bescheiden persoon op de grond. Ook dat is typisch Nintendo. Of in elk geval typisch Wieger.

ACH, IK RIJ ZELF IN EEN BROMMOBIEL, DUS IK BEN GEWEND AAN WEINIG COMFORT.

POWERSPY

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]





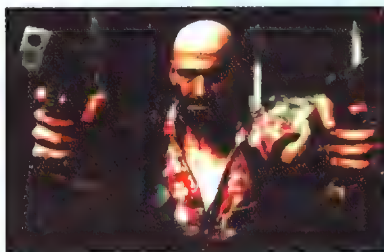
POWERSPY

GAMES DIE ER OP DE E3 NIET WAREN

De meeste games op de E3 waren op voorhand al bekend. Verrassingen waren op één hand te tellen, en dat was toch wel een klein smetje op het blazoen van de voor de rest spetterende beurs. Hieronder een paar games waar we stiekem toch wel graag iets van gezien hadden...

7 GTA V/MAX PAYNE 3

Het blijft altijd leuk om te speculeren over de nieuwe GTA in combinatie met de E3. Maar Rockstar laat de E3 al jaren links liggen en dus was zelfs het logo van GTA V nergens te spotten. En Max Payne 3 (zie screen) bleef ook thuis. Zelfs in een hotel in de buurt van het beursgebouw (een trucje dat Rockstar vroeger nog wel eens wilde uithalen) was de brommerige 'bullettime' baardmans in geen velden of wegen te bekennen.



6 THE LAST GUARDIAN

The Last Guardian begint langzaam een Gran Turismootje te worden qua ontwikkeltijd. Dat het sprookjesachtige avonturenspel in 2011 niet meer verschijnt, kunnen we accepteren, maar helemaal geen teken van leven deze E3? Vreemd.



5 METAL GEAR SOLID 5/ METAL GEAR SOLID: RISING

MGS 5 was op voorhand eigenlijk een no go maar je weet het met Kojima en Konami maar nooit. Dat MGS: Rising (zie screen) schitterde door afwezigheid, deed onze wenkbrauwen echter fronsen. De game werd een jaar geleden onthuld en sindsdien hebben we er bar weinig van vernomen. Het doet vrezen voor de voortgang van deze hack & slash game in het nog immer uitdijende MGS universum.



4 Wii U GAMES VAN NINTENDO

Leuk die acht Wii U 'experiences' zoals Nintendo ze zelf noemde, maar het is toch enigszins gênant dat je een nieuwe console aankondigt en je dan geen echte work in progress game te tonen hebt. Dat vervolgens Ubisoft wel een aantal preview levels van Ghost Recon Online voor Wii U mee had genomen naar de E3, maakte de boel alleen maar pijnlijker... voor Nintendo.

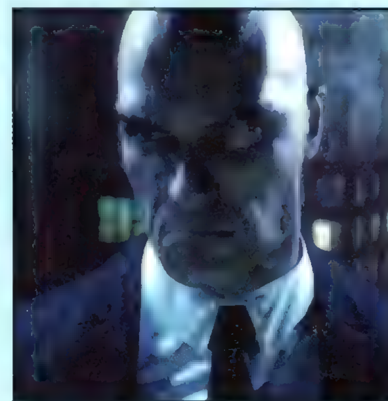
OPSPORING VERZOCHT

3 EEN NIEUWE GAME VAN RARE

Dat Rare aan Kinect Sports 2 werkt... het zal ons eerlijk gezegd aan de reet roesten. De ooit zo befaamde studio uit Engeland lijkt de afgelopen jaren gedegradeerd tot een fabrikant van minigames. Waarom geen Viva Piñata voor Kinect? Of gewoon een hele nieuwe platformgame? Jammer, jammer, jammer.

2 THIEF 4

Wel op de GDC maar niet op de E3? Het was dat Eidos een diepe indruk maakte met het ijzersterke trio Tomb Raider, Hitman Absolution (zie screen) en Deus Ex, maar anders hadden we wat mensen op de Square Enix stand over de balie heen getrokken. Toch bleef Jan zijn favoriete antiheld Garrett node missen...



1 HALF-LIFE 3

Het had zo mooi kunnen zijn. Ga maar na. E3 2009: Valve onthult uit het niets Left 4 Dead 2. E3 2010: Valve onthult uit het niets Portal 2. E3 2011: Valve onhult uit het niets Half-Life 3... eeh? Valve was er niet eens deze E3. Damn!

WTF IS Wii DONKEY KONG TROOPER CHALLENGE?

In een interview dat VentureBeat met Reggie Fils-Aime had, maakte de woordvoerder van Nintendo een wel heel vreemde verspreking... óf gaf hij toch een hint naar een nog niet aangekondigde Wii game van Donkey Kong?

Check wat Reggie antwoordde op de vraag of hij niet bang was dat mensen - na de aankondiging van Wii U - geen Wii-systemen meer zouden kopen.
Reggie: De consument van vandaag houdt van het prijspunt van 149 dollar. Deze consument kan kiezen uit een breed aanbod aan software, zoals Wii Sports Resort, Wii New Super Mario Bros. en Wii Donkey Kong Trooper Challenge.
Daar, daar zei hij het! Wii Donkey Kong Trooper Challenge. Klinkt als een first-person shooter met kokosnootknallers.
Eigenlijk hoeven we helemaal niet zo'n game. En al helemaal niet op de Wii, nu Wii U is aangekondigd.

Maar we zijn wel razend nieuwsgierig naar wat er precies achter die verspreking/terloopse aankondiging schuilt.



HANDTEKENINGENACTIE FABLE: THE JOURNEY

'IT'S NOT ON RAILS!'

Een 'horrendous mistake' noemde Peter Molyneux de presentatie van Fable: The Journey tijdens Microsoft's E3 persconferentie. En de man had een punt; een game als Fable: The Journey kun je ook niet in een paar minuten proppen, laat staan als je complete nieuwe features probeert uit te leggen.

Fable: The Journey is een game in het Fable universum maar het is niet Fable 4. "We will be making that one as well", aldus Molyneux.
In Fable: The Journey speel je een jonge magiër die Theresa veilig door Albion moet leiden tijdens een lange reis. Je reist in real-time (dus niet on rails) met een huifkar waarbij je paard de rol van de hond uit Fable 3 over heeft genomen.
Je paard reageert op je stem via de stemherkenning van de Kinect camera en je zult je paard goed moeten verzorgen; het beest op tijd eten en drinken geven is noodzakelijk, en je kunt je ros ook uitputten als je niet uitkijkt.
Op gezette tijden en punten langs vertakkende routes (nogmaals, niet on rails dus) kun je afstappen en de omgeving verkennen. In afgebakende omgevingen zul je oog in oog komen te staan met diverse vijanden waarbij je – met twee handen – je magische krachten laat gelden.

DE DEMO

De gamedemo die Jan een dag na de persconferentie zag, maakte gelukkig veel meer duidelijk dan die paar minuten op het Xbox 360 podium.
Natuurlijk, de richtingen waar je te voet naar toe wandelt, zijn beperkt maar je bepaalt nog altijd zelf wanneer en waar je naar toe gaat. Dat maakt Fable: The Journey niet meer of minder on rails dan bijvoorbeeld de singleplayer campagne van Call of Duty: Modern Warfare 3.
Echter, door de gewraakte demo tijdens de Xbox 360 persconferentie leek het alsof Fable een soort House of the Dead was geworden. Gelukkig hebben we met eigen ogen kunnen zien dat dit niet het geval is.
Fable: The Journey is wel veel minder open dan de vorige drie Fable games en tegelijkertijd een stuk meer geregisseerd, maar de manier waarop je met magie kan stoeien, is absoluut aangenaam. Zo had de laatste Harry Potter Kinect game van EA moeten zijn: direct, divers, snel en je voelt je een echte magiër.
De typische Fable vormgeving, humor en sfeer zijn bovendien nog steeds ontegenzeggelijk aanwezig. Bovendien is F: TJ een Kinect supported game die ontwikkeld is met Kinect als basis en niet andersom.
Natuurlijk hadden we liever een full blown Fable IV gehad, maar Fable: The Journey verkent nieuwe paden en doet eindelijk eens echt iets leuks met Kinect.
De behind closed doors sessie eindigde tenslotte memorabel. Op de muur van de presentatieruimte had Molyneux met een zwarte stift It's Not On Rails! gekalkt. Iedere journalist die zich daar na de demonstratie in kon vinden, mocht de muur verrijken met zijn of haar handtekening.
Jan zette de zijne met liefde op de muur...

TWITTER GOSSIP

Waar je vroeger alleen maar websites in de gaten hield voor het nieuws, wordt Twitter een steeds leuker medium om te volgen, ook tijdens de E3. Een stuk sneller ook en vooral een stuk ongenuanceerder...

★ Er werden dit jaar twee keer zoveel tweets over de E3 verstuurd als vorig jaar (1,2 miljoen om 600.000). Trending waren #E3, #BF3 en als derde #MW3.
★ DICE verklapte via Twitter, geheel tegen de stalorders in, dat Mirror's Edge 2 er wel degelijk aankomt. Dat deden ze door te melden dat de nieuwe Frostbite engine en Mirror's Edge echt heel goed samen gaan.
★ Cliffy B. gaat los: 'De meeste taxichauffeurs in LA zijn assholes. In de taxi staat dat je cash moet betalen, maar wie heeft er vandaag de dag nog geld op zak?'
★ Robert Bowling meldde een beetje gepikeerd op Twitter dat men dit keer echt wel keek naar dedicated servers voor MW3.
★ Gustav Halling van DICE haalde uit naar Bobby Kotick van Activision: 'Als Bobby Kotick echt denkt dat wat we op de booth hebben laten zien alleen PC-materiaal is, dan heeft ie een groot probleem.'
★ Insomniac reageerde op PS3-fans die boos zijn omdat ze nu Xbox 360 games gaan maken (Overstrike). Hoe kunnen jullie boos zijn als we ook nog werken aan twee PS3-exclusives?'
★ Carmack reageerde op vragen van Rage fans dat ie ook nog Rage 2 gaat maken.

KIJK, EEN POKÉMON OP JE PU!

Heb je een 3DS? Dan kun je, sinds de laatste systeemupdate, gratis een best uitgebreide Pokédex met 3D-afbeeldingen van Pokémon downloaden.

Je kunt bij de opties ook kiezen voor AR Viewer om Pokémon in je omgeving te laten verschijnen (net als bij die AR-kaartjes). Daarvoor heb je wel de zogenaamde Pokémon Markers nodig, een soort QR-codes, zoals op de kaart die Jurjen in zijn hand houdt.
Richt je AR Viewer (onder de opties in de Pokédex) maar eens op de foto van Jurjen en... voila, daar verschijnt de driekoppige Hydreigon boven deze PU-pagina. Alsof het niets is.
Je kunt ook op internet naar die Markers zoeken en ze printen om allerlei Pokémon op de gekste plaatsen te laten verschijnen.

POWERSPY

POWERSPY

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

SLEEPERHITJES VOOR DE CULTUREEL VERANTWOORDE GAMER

Het regende sequels van grote krakers op de E3. Noem ons vijf games zonder cijfer in de titel en we zouden je bijna een prijs geven. Veel kwaliteit dus, maar weinig vernieuwing. Weinig durf, weinig independent... of toch niet? Voor de cultureel verantwoorde jazz-liefhebbende, pijprokende gamer hebben we toch nog een paar sleeperhitjes verzameld die het net even anders doen. En opvallend, allemaal geen cijfer in de titel.

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET (XBOX 360)
Deze 2D action adventure game kan wel eens de hit van XBL Arcade worden dit jaar.

SOUND SHAPES (PLAYSTATION VITA)
PS Vita biedt onderdak aan veel cultureel verantwoord moois. Neem nu Sound Shapes waarin je door blokken te plaatsen de achtergrondmuziek completeert.

CRIMSON ALLIANCE (XBOX 360)
Fraaie Diablo-achtige kloon die naar de XBLA zal komen.

"ALS MW3 EEN HOLLYWOOD FILM IS, DAN ZIE IK BF3 ALS EEN DOCUMENTAIRE EN DAT VIND IK WEL ZO FRIS."

Hideo Kojima over Battlefield 3

GRAVITY (PLAYSTATION VITA)
Prachtig vormgegeven spel waarin je de hoofdrolspeelster alle kanten op kan laten draaien door de zwaartekracht.

PAPO & YO (PLAYSTATION 3)
Zwaar vage adventure/puzzelgame die gemaakt is als aandenken aan een alcoholische en drugsverslaafde vader. En ja, dat is echt zo.

MR. INK JET (PLAYSTATION VITA)
Weer een verrassend product op de PS Vita. Maak met behulp van de camera een karakter en beweeg die vervolgens door de levels heen met behulp van het touchscreen aan de achterkant van de handheld.

DE FABELS VAN DE E3

Vooraf werd er een hoop geroepen op het web over wat er op de E3 allemaal te zien zou zijn. Veel was waar, maar een aantal keren kleunde men er ook dik naast. Hier een overzicht van 'aankondigingen' die nergens op gebaseerd bleken, anders dan op de uitgezogen duim van de betreffende journalist.

- Rockstar maakt geen exclusieve games voor Wii U. Mochten ze willen in Japan.
- GTA V was ook bij de andere twee consoleproducenten in geen velden of wegen te bekennen, en ook Max Payne was er niet. Blijkbaar niet genoeg gelapt.
- Wii U gebruikt geen Blu-ray en hij heet ook geen 'Nintendo nog iets'.
- De Xbox 720 en PS4. Wat een potje wishful thinking van de bovenste plank was dat.
- God of War 4. Als Sony die game als uitsmijter op de persconferentie had getoond, was het helemaal een top avond geworden.
- Alan Wake. Deze game had de balans tussen Kinect en hardcore games beter kunnen maken. Vreemd was wel dat meteen na de E3 de geruchten rond Alan Wake wederom opdoken. Bijvoorbeeld dat het spel niet meer door Microsoft zou worden gepublished. Wat dan wel weer een hoop verklaart.
- Dat Jan zijn zaakjes altijd voor elkaar heeft. Terwijl hij als een bezorgde vader iedereen er keer op keer op wees dat men paspoort en documenten mee moest nemen om de E3 pasje af te halen, vergat hij die shit zelf. Gelukkig staat Jan z'n foto zo'n 127 keer per maand in de PU dus kon hij zich alsnog naar binnen lullen.
- De prijsverlaging van de Xbox 360. Niks over meegekregen, maar dat kan ook komen omdat we op een gegeven moment onze oren dicht hielden om het woord 'Kinect' niet meer te hoeven horen.



COMMENTAAR

JAN

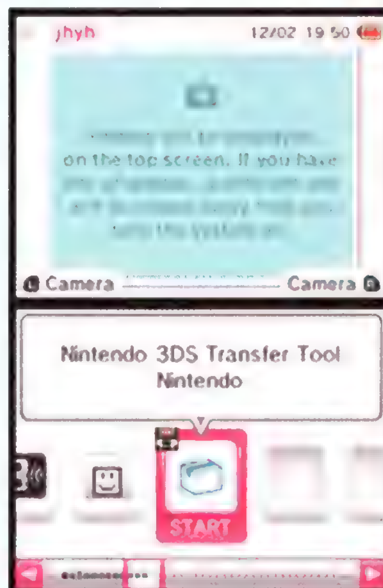
KINECT, KINECT... EN NOG EENS KINECT

Waar Microsoft vorig jaar kritiek kreeg dat men weliswaar Kinect werkend liet zien, maar nergens geïntegreerd in core games, was het in 2011 Kinect wat de klok sloeg én zowaar een flink aantal core games die er optioneel gebruik van maakten.
Lees goed: 'optioneel' dus. Ghost Recon: Future Soldier? Straks gewoon met controller speelbaar, alleen als je Kinect thuis hebt staan zijn er extra features. Forza Motorsport 4? Afgezien van het feit dat de game er gruwelijk uitzag en tjokvol content zit, ondersteunt Forza 4 Kinect. Dat betekent dat Forza 4 gewoon met een controller te spelen is, maar dat je met Kinect wat extra's krijgt zoals head tracking, de mogelijkheid om langs en om je bolides heen te 'lopen' en je de wagens zo vanuit alle hoeken zelf kunt bekijken. Daarnaast is de game voor de casual gamer ook met Kinect te spelen, beginners spelen dan met een automaat en de game remt voor je. De speler hoeft dan enkel nog te sturen. Maar nogmaals, het is allemaal OPTIONEEL. Het is een betere, mooiere, uitgebreidere game dan Forza 3 die nog steeds gewoon met de controller te spelen is. Dus ik snap alle ophef niet zo goed.
Oké, in het algemeen hadden er wel wat meer verrassingen in de line-up van Microsoft mogen zitten. En inderdaad, waar was die download only reeks van Alan Wake? En waarom geen ingame beelden van Halo 4 getoond? En waarom zijn er zo weinig exclusives?
Allemaal valide vragen die Microsoft de komende maanden dient te beantwoorden. Maar val Microsoft niet aan op Kinect. Het apparaat is nog geen jaar op de markt en dus is het logisch dat men met een hele reeks casual games en optionele core game mogelijkheden komt. Dat kun je het bedrijf uit Redmond toch nauwelijks kwalijk nemen...

SPELLEN OVERZETTEN VAN DSi NAAR 3DS

Heb je wel eens DSiWare-spellen gedownload op je DSi (XL)? En heb je onlangs een 3DS aangeschaft? Dan is het goed om te weten dat je die gedownloade spellen van je DSi naar je 3DS kunt overzetten. Het werkt als volgt.

1 Pak je DSi en download in de Shop 'Nintendo 3DS Transfer Tool' (gratis).
2 Pak dan je 3DS en kies achtereenvolgens voor Systeeminstellingen, Algemene Instellingen, Gegevensoverdracht, Overdragen vanaf een Nintendo DSi, Volgende en Ontvangen van een Nintendo DSi.
3 Ga terug naar je DSi, en tik achtereenvolgens op het Transfer Tool, Transfer to Nintendo 3DS, Next, Send from this System, en de naam van het 3DS-systeem.
4 Erger je dood aan deze belachelijk omslachtige manier om even een paar spellen over te zetten.
5 Pak je Nintendo 3DS en tik op Ja.
6 Vervolgens kun je, eindelijk, op je Nintendo DSi de spellen kiezen die je wilt overzetten.



E3 VOLGEND JAAR MOGELIJK IN DALLAS?

Er gaan geruchten dat de E3 volgend jaar in Dallas gehouden wordt... of Miami of Las Vegas of New York.

Feit is in ieder geval dat het contract met de stad LA en het Convention Center afloopt, en omdat men volgend jaar flink gaat verbouwen rond die locatie (nieuw voetbalstadion) weet organisator ESA nog niet of ze in LA willen blijven.
Er zijn immers volgens hen genoeg andere steden in de VS die deze beurs binnen de stadsgrenzen willen hebben. Logisch, gezien het feit dat de journalisten en medewerkers van de game-industrie tezamen ruim 25 miljoen dollar besteden in de stad.
Kortom, volgend jaar gaan we wie weet wel naar Salt Lake City, Chicago of Anchorage, de hoofdstad van Alaska...

SKYRIM IS 80 METER LANG EN 20 METER BREED

Iedereen die de E3 wel eens heeft bezocht, kent deze drie flats vlakbij het Convention Center. Niet omdat ze zo mooi zijn, ze zijn spuuglelijk, maar omdat ze altijd van top tot teen beplakt zijn met een game. Briljant!



POWERSPY

POWERSPY

[illegible]

COMMENTAAR

DE E3 IS TOCH ANDERS ALS JE THUIS ZIT


JJ

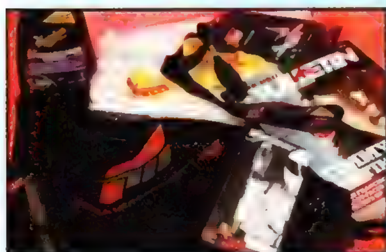
Voor het tweede jaar op rij heb ik de E3 vanaf de huiselijke bureaustoel bekeken. Spijt? Nee, ik heb sinds twee jaar zware rugproblemen en kan niet lang meer vliegen, dus die ellende had ik niet willen meemaken. Ook al hadden ze me een Wii U meegegeven.
Maar ik ben niet te groot om toe te geven dat het af en toe behoorlijke kietelde als ik de mannen op PU-TV over de beurs zag struinen. En vooral de persconferenties vind ik altijd super. De verwachtingen vooraf, de spanning, het spektakel. Dat is eigenlijk vaak veel leuker dan de feiten zelf. Je weet wel, de voorpret voor de vakantie is vaak toffer dan de daadwerkelijke vakantie.
Anyway, ik heb thuis vastgelijmd gezeten aan mijn laptop. Dat kan tegenwoordig prima. Alle persconferenties worden gestreamed en vooral de hele grote sites streamen ook nog eens veel live van de beursvloer.
Maar toegegeven, er is toch een groot verschil tussen thuiszitten en daar zijn. En dat komt vooral door de impact van al dat nieuws. Dat valt heel simpel uit te leggen. Wat is toffer: live een voetbalmatch kijken of op TV? Op de bank is het zeker comfortabeler, maar een slechte wedstrijd kan live nog opwindend zijn door de sfeer, door de thrill dat je er bent, doordat je veel meer ziet, terwijl het thuis toch allemaal wel erg steriel wordt gepresenteerd. Met als gevolg dat ik een hele andere mening over de afgelopen E3 heb dan de mannen in LA.
Zij spraken namelijk op PU-TV van de beste E3 sinds tijden. Een geluid dat ook op andere (inter)nationale websites te horen was. Ik vond het echter vooral een saaie E3. Want wat maakte de E3 dan zo goed en spannend?
Waren er verrassingen? Nope, misschien Wii U en de mooie prijs van de PS Vita, maar dat is het dan toch wel.
Was er veel innovatie te zien? Nope, dat vrijwel alle games op de E3 een getal in de titel hadden zegt genoeg. En nieuwe projecten als Overstrike en Dust 514 wisten me nog niet meteen te pakken.
Was de E3 anders dan anders? Nope, honderd standhouders minder, nog steeds babes met dikke memmen en veel (te dikke) journalisten.
Werden we verrast door de games en hun kwaliteit? Nope, bijna alles wat op de E3 te zien was, werd van te voren aangekondigd en het is al een tijdlang een feit dat de kwaliteit van de games beter wordt. De markt is hard en elke flopper wordt afgestraft, zeker in het najaar.
Vanwaar dan die extase vanuit LA? Was het de alcohol? Sex met boothbabes? Het feit dat men even in een villa leeft in plaats van een vies studentenkot?
Nee, de jongens daar hebben de games gezien. Live, voor hun ogen gespeeld of zelf gespeeld. In LA. Op de E3. In al dat lawaai. En die beurs heeft een vibe, dat doet gewoon wat met je. Een week lang bepalen games echt je leven.
Dat er hier door Rutte cum suis bezuinigd wordt, de shit in de Arabische wereld, levensgevaarlijke bacteriën... je krijgt het niet mee. Je eet, drinkt en leeft games. En dan raak je sneller geëmotioneerd.
En daar is niks is mee, ik deed het zelf ook. Maar nu, thuis voor de buis, met een biertje erbij, in alle stilte, beleef ik het geheel wat nuchterder. En zeg ik: het najaar wordt vet, dat heeft LA bewezen, maar de tijden dat de E3 echt verrassend was, zijn voorbij. Waar je vroeger games in een zeer vroeg stadium zag, is het nu allemaal gebaseerd op de titels die nog in 2011 uitkomen. En dat vind ik wat saai...



GOODIE HUNTING IN LOS ANGELES

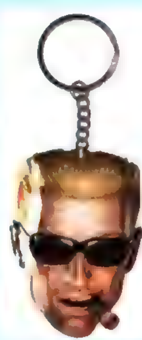
De tijd dat je op de E3 met toffe tassen, complete videokaarten of limited editions van games wegliep, ligt inmiddels al ver achter ons. Toch wisten Wouter, Jan en Maarten nog het een en ander bij elkaar te schrapen. De "top" vijf E3 goodies van dit jaar...

5 FORZA MOTORSPORT 4 TASJE MET TOP GEAR PEN
Wouter viel met zijn neus in de boter. De mazzelaar ging als enige naar een super exclusieve Forza 4 party vol dure bolides, hapjes, drankjes en uren gameplay met wat nu al voorzichtig de racegame van 2011 genoemd mag worden. Na afloop ging de nurkse Groninger met een heus Forza 4 tasje naar huis! Vooral de Top Gear pen met een bewegend Stig poppetje erin maakte velen jaloers.



4 T-SHIRTS, T-SHIRTS EN NOG EENS T-SHIRTS
Tja, standaard natuurlijk, T-shirts, maar als men ermee gaat wapperen, wie zijn wij dan om ze te weigeren? Vooral de shirts van Ubisoft waren met hun arty insteek weer eens wat anders dan de standaard.

3 PRATENDE DUKE NUKEM SLEUTELHANGER
Aan de ene kant een prul dat je nog niet wilt winnen op de kermis maar toch ergens ook wel weer cool. Druk op zijn achterhoofd en de Duke roept een van zijn bekende oneliners. Blijft precies drie minuten leuk, daarna smijt je het ding in een la.



2 SONY PLAYSTATION BIDON
Dit PlayStation branded waterflesje was zo ongeveer het meest gewilde object in de PU Villa tijdens de E3. Reden? De bidon is simpelweg van hele goede kwaliteit. Alleen cameraman Rendo en PU Baas Maarten wisten er een te bemachtigen. Diverse steelpogingen wist het tweetal tot nog toe te verijdelen.

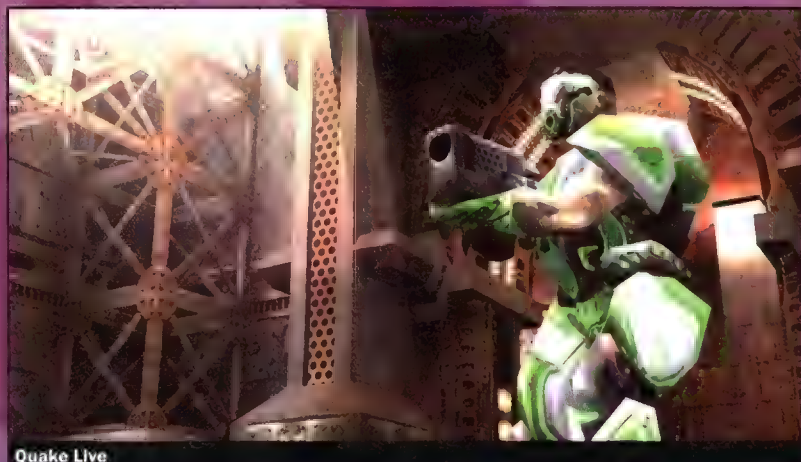
1 LIMITED THE WITCHER 2 ARTBOOK
Dit artbook zit normaliter alleen in de Collector's Edition van The Witcher 2 maar iedereen die naar de Xbox 360 presentatie van The Witcher 2 kwam kijken, ging met een rijk geïllustreerd artbook naar huis. Nice!





ZIJN GRATIS GAM

Er verschijnen de laatste tijd steeds meer gratis games die gebaseerd zijn op of afgeleid zijn van bestaande, grote franchises. Denk aan titels als Battlefield Play4-Free voor PC of Dragon Age Legends voor Facebook. Wat vinden de PU redacteuren eigenlijk van dit relatief jonge genre en spelen ze zelf wel eens dergelijke titels? Jan, expert in alles wat gratis is, peilde de reacties...


Quake Live

Van de term "Gratis Games" krijgen veel fanatieke gamers nog steeds een vies smaakje in de mond. Het doet denken aan al die honderden gamewebsites vol supersimpele, gratis spelletjes waar bezoekers te midden van schreeuwende banners de zoveelste Bejeweled of Sudoku variant mogen spelen. Niks mis mee overigens, miljoenen moeders en casual gamers worden er dagelijks erg gelukkig van, maar niets voor de lezers van de PU, natuurlijk.


Dragon Age Legends

Over díe gratis games gaat het hier dan ook niet. Het betreft hier het toenemende aantal spin-offs en alternatieven op bestaande, succesvolle franchises zoals Quake Live, Battlefield Heroes, Battlefield Play4Free en Age of Empires: Online voor de PC en Dragon Age Legends en Civilization World voor Facebook.

GRATIS IS PAUPER?

Hoewel het fenomeen gratis games steeds bekender wordt, bestaan er nog steeds hardnekkige vooroordelen over, zelfs als het spin-offs van geliefde franchises betreffen. **Wouter** verwoordde het als volgt: *"ik heb mijn handen vol aan het (uit) spelen van alle triple-A titels die ik vet vind en als ik dan tijd over heb (wat nooit zo is), dan heb ik nog altijd mijn ultieme guilty pleasure genaamd The Sims 3. Bovendien heb ik nog nooit van iemand hele enthousiaste geluiden gehoord over dergelijke games en stel ik, met m'n ongenuanceerde brein, het woord gratis vaak onbewust in verbinding met pauper."* Pauper zijn eerdergenoemde titels zeker niet, maar dat ze anders zijn dan bestaande, gangbare games die wij doorgaans in de PU behandelen, is wel duidelijk. Gratis games gebaseerd op bestaande franchises, volgen allemaal min of meer het zelfde model: het zijn niet de games met de mooiste graphics, je hengelt het spel voor nop binnen, kan vervolgens gratis gamen... maar wil je sneller upgrades vergaren, meer goodies, langer doorspelen of meer gebieden betreden, dan dient het microtransactiemodel zich aan.

> "DE MEESTEN ZIJN OPEN EN EERLIJK WAAR HET NEERKOMT OP HET BETALEN."

DOKKEN

Wie besluit geld uit te geven aan zo'n 'gratis' game, doet dat meestal voor uiterlijke opsmuk (snorretjes, petjes, kleding), betere prestaties (een sterker zwaard of meer arbeiders) of meer speeltijd (sommige gratis games kennen een tijdslimiet of stellen een cooldown tijd in voor bepaalde functies).
Toch gaat het altijd om relatief kleine bedragen en kun je ook zonder te dokken gewoon genieten van het spel.
Maarten: *"ik vind het een prima ontwikkeling. Zo kun je games eerst rustig checken. En als iets je aanspreekt, ga je pas centjes uitgeven en duik je er dieper in."*
JJ is minder enthousiast: *"het biedt mij als hardcore gamer te weinig. Ik wil de real shit hebben, vette graphics, complete multiplayer, etc. Dat is geen waardeoordeel over die games maar gewoon puur smaak."*
Het microtransactiemodel blijft voor sommige gamers een drempel. 'Ja, de game is wel gratis maar je moet stiekem toch betalen', aldus iemand op Twitter.
Ook **Jurjen** is hier uitgesproken over: *"om een of andere reden heb ik altijd het idee dat dit soort 'gratis' spellen stiekem slinkse constructies bevatten om je alsnog geld uit de zak te kloppen. Maar dat is een vooroordeel, omdat ik dergelijke spellen nog nooit heb gespeeld."*



Battlefield Heroes

ES WEL GRATIS?

JAN DOET EEN VRAGENRONDJE

BIJNA NIEMAND VAN DE PU SPEELT GRATIS

Van alle in de eerste alinea van dit artikel genoemde games, speelt alleen Jan er een paar. Momenteel 'doet' ie Quake Live en Age of Empires Online, en hij heeft ook een tijd Battlefield Heroes gespeeld.
Het heeft ongetwijfeld te maken met het feit dat Jan nog het meest op PC speelt en dat de rest dat hoofdzakelijk op de console doet. Daarnaast krijgen we hier zoveel games onder ogen, dat we onze situatie moeilijk kunnen vergelijken met die van een doorsnee consument.


AoE: Online

CORE SHOOTER SPELERS

In de praktijk valt het gelukkig reuze mee met die slinkse manieren om je geld uit de zak te troggelen. De meeste Free Game makers in de voorbeelden op deze pagina's zijn open en eerlijk waar het neerkomt op het betalen voor aanvullende features.
Toch vindt **Jeroen** dat ergens de schoen wringt: *"voor mij voelt het toch vreemd om betalende gamers iets extra's te bieden ten opzichte van niet betalende gamers. Zeker als het om competitieve multiplayer spellen gaat."*
Battlefield Play4Free's general manager Ben Cousins is hierover heel duidelijk: "bij Battlefield Heroes wisten gamers vooraf hoe het zat, en dat is met Battlefield Play4Free precies zo. Je moet vanaf het begin af aan open zijn over je betaalmodel. We hebben altijd gezegd dat we kleine bedragen gingen vragen voor kleine, aanvullende content. De gamers die BF Heroes speelden, en nu weer Play4Free, weten hoe het zit, er is geen controverse, er is geen verborgen agenda. Wat wel interessant is, is dat er nauwelijks casual spelers zijn. Meer dan 75% van de gamers die BF Heroes speelden, waren core shooter spelers. Dat was een verrassende ontdekking."


Civilization World

DIARREE VAN MIDDELMATIGHEID

JJ juicht het 'gratis games' model' op zich wel toe maar geeft ook een waarschuwing af: *"de industrie is op zoek naar nieuwe manieren om geld te verdienen nu de markt voor full priced games onder druk staat. Een game van tig miljoen maken en dan niks verkopen, is niet leuk. En dit concept werkt zeker. Echter, zoals altijd stort iedereen zich op iets nieuws als blijkt dat er geld mee verdiend kan worden. Met als gevolg, en dus ook hier weer, projecten die gewoon voor geen meter werken. Ook voor gratis stuff geldt de wet dat kwaliteit scoort."*
Met name games die daadwerkelijk overeind blijven zonder dat spelers microtransacties doen, zijn een lang leven beschoren. En na verloop van tijd koopt de speler in kwestie dan vroeg of laat toch wel of een of twee kleine dingetjes.
Of je moet **Wouter** heten: *"ik zie het vaak als een uitdaging om zover mogelijk te spelen zonder ook maar één cent te betalen. Zoals in Zombie Farm, een spel waar eigenlijk geen fuck aan is en dat voor 99% uit wachten bestaat, maar waarin ik toch verder wil komen, al is het alleen maar om te zien wat voor zombies er nog meer te unlocken vallen."*
Kortom: als de game leuk is en blijft, zonder dat er betaald moet worden, werkt het. Dan hebben spelers niet het idee dat ze een uitgekleed zoethoudertje aan het spelen zijn.
Civilization World's associate producer Tiffany Nagano stelde recent op Gamasutra.com: "veel testers die nu de alpha versie aan het spelen zijn, zijn zeer succesvol in het maken van sterke florerende Civilizations in de game zonder één enkele Civ Buck [de ingame currency van Civilization World - Jan] te hebben uitgegeven!"

DE TOEKOMST?

De vraag is natuurlijk: is free-to-play de toekomst voor PC gaming? Zeker omdat PC games nog altijd massaal illegaal gedownload worden.
Jurjen heeft daar zo z'n gedachten over: *"het is een deel van de toekomst, maar ik denk dat er meer perspectief zit in het tegen relatief kleine betalingen downloaden van volwaardige games, zowel van indies als van grote ontwikkelaars, zoals dit al wordt gedaan op Steam en in de App Store."*


Battlefield Play4Free

PU.NL POLL UITSLAG

Wij vroegen jullie een tijdje geleden op PU.nl het volgende: 'games met het Free-To-Play Model zijn helemaal de shit, toch?'
Dit was de uitkomst:
Free-To-Play is de toekomst: 7,47 %
Ik betaal liever voor mijn games: 21,58%
Ik erger me aan het microtransactiemodel: 40,51%
Ik speel af en toe wel eens een gratis gamepje: 15,31%

AGE OF EMPIRES ONLINE

JAN HOUDT VAN GRATIS

De gouden jaren van het RTS genre zijn voorbij, maar toch blaast Microsoft een van haar vergeten franchises nieuw leven in. We hebben het over Age of Empires Online, en het mooie is: de game wordt nog gratis ook! Maar Jan, waar zit dan het addertje onder het gras?



Al vijf jaar woonde de van terrorisme verdachte farao midden in een sloppenwijk in Egypte, maar niemand had het door...

Na de eerste aankondiging van AoE: Online werd het spel door sommigen al meteen cynisch weggezet als een soort FarmVille. Onzin. Weliswaar hebben de makers invloeden van de gratis, social gaming titels van dit moment meegenomen, maar je hoeft niet bang te zijn dat we hier te maken hebben met een overdreven simpel, ééndimensionaal spelletje waarbij het chatten met vriendjes en vriendinnetjes de boventoon voert en de game op de achtergrond doorloopt.
Tegelijkertijd oogt de game overduidelijk lieflijker en meer cartoony dan zijn voorgangers, worden nieuwkomers niet weggejaagd door een spel dat voorkennis vereist en kost de game je geen cent. Tenminste...



Raadseltje: Weet je hoe Grieken hun condoom afdoen? Ze laten een wind.

VRIENDELIJKE ONTWIKKELING

Je stad in AoE: Online is 'user-friendly persistent'. Wat dat betekent? Als je aan het werk bent of ligt te slapen, gaat de ontwikkeling van je stad en de economie gewoon gestaag door (anderen kunnen bijvoorbeeld goederen bij je kopen). Het is echter niet dat zo dat als je niet ingelogd bent, je opeens je stad in puin terugvindt omdat je een vijandelijke aanval hebt gemist.

EEN STAD MET KARAKTER

In AoE kun je vooralsnog kiezen of je met de Egyptenaren of met de Grieken speelt. De cartoony Torchlight/WarCraft III-achtige vibe geeft de oudheid een gezellig tintje waarbij alles draait om je Capital. Je hoofdstad is als het ware een personage dat je kunt optuigen, ontwikkelen, upgraden en sterker maken, net als in een (MMO)RPG.
Het spel is in basis nog steeds een echte AoE game. Je bouwt een stadhuis, boerderijen, tempeltjes en barakken, en je trouwe onderdanen verzamelen hout, goud en voedsel.

De game werkt met queesten - herkenbaar via personages met een dik uitroepteken boven hun hoofden die variëren van 'maak gebouw zus', 'verzamel zoveel hout' tot 'verhandel dit' enzovoorts.
Verspreid in de wereld vind je schatten die je bouwstoffen en wapens opleveren.
Ondertussen stoom je een leger klaar en drijf je handel via een chatvenster met andere spelers. Met de juiste goederen, goud en volbrachte queesten floreert je stad en verdien je XP. Hiermee speel je nieuwe takken in de techtree vrij, kun je uitgebreidere voorwerpen bouwen, je leger beter uitrusten en stijgt je stad in niveau. Het is heel tof om je stad langzaam te zien groeien en het mooie is dat andere spelers jouw stad kunnen bezoeken en vice versa. Indirect dienen zich meteen een paar competitieve minigames aan: wie heeft de grootste en wie heeft de mooiste?

"EEN TOEGANKELIJKERE, MAAR NOG ALTIJD OVERTUIGENDE RTS."

ADDERTJE

Maar waar is dan dat addertje? Nou, de game kent toch een soort van verdienmodel. Microtransacties kun je het niet noemen want de (eventueel) aan te schaffen content komt in de vorm van aanvullende beschavingen met hun eigen, losstaande missies, tech trees, eenheden enzovoorts. Griekenland en Egypte zijn gratis, alsook de optie om co-op missies te spelen, PvP voor twee of vier spelers in de Arena en alle customization gameplay. Een Premium account geeft je voorts meer customize opties voor PvP, laat je je stad nog mooier maken en geeft je een grotere inventory.
Je kunt dat nep vinden, maar nogmaals: je hoeft dit niet te kopen om toch een hele leuke, volwaardige (gratis!) game binnen te hengelen. Denk daar nou maar eens rustig over na...



VERWACHTING

Age of Empires Online is een tikje toegankelijkere maar nog altijd overtuigende RTS die in de ruimbelegde basis gewoon gratis wordt. Het lijkt bijna te mooi om waar te zijn maar vooralsnog blijft de adder diep verscholen in het felgekleurde gras.

- \+ Volwaardige AoE game met een goede balans.
- \+ Art en animatiestijl.
- \+ Ontwikkelen enerzijds, knokken met legers anderzijds.
- − Herhalend karakter van queesten.
- − Hoe duur wordt het kopen van aanvullende beschavingen?



JAN

AGE OF EMPIRES ONLINE
PC
ROBOT ENTERTAINMENT / GAS POWERED GAMES / MICROSOFT
Q3 2011

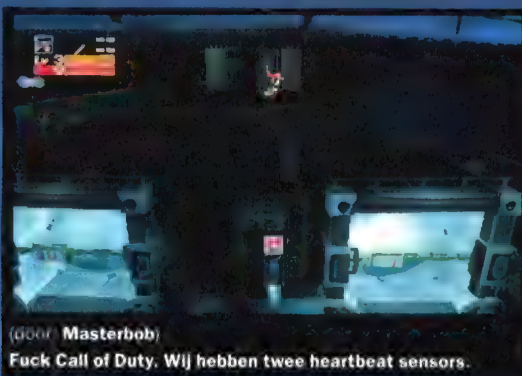
CAVE STORY

JURJEN DUIKT WEER DE GROT IN 3D

Ken je Cave Story? Jurjen heeft dat oude spelletje vorig jaar pas ontdekt en als een openbaring ervaren. Wanneer je niet vies bent van oude 2D-platformers en Metroid-achtige expedities, doet het verhaal van Cave Story jou misschien ook wel iets, meent onze Nintendo-gek.

Daisuke Amaya is een tengere Japanse jongeman met een verlegen, ietwat onzekere glimlach. Elke dag gaat hij met de fiets naar kantoor. Hij deelt een klein appartement met zijn gezin. Niemand zou ooit van hem gehoord hebben als hij twaalf jaar geleden niet had gedacht: 'kom, laat ik eens een spel maken'.
Nog steeds hebben weinig mensen van Amaya gehoord, maar die game heeft hij voltooid. In z'n uppie. Tussen 1999 en 2004 maakte Amaya een Metroid-achtig 2D-platformspel in een uitdijend grottenstelsel: Cave Story. Toen hij begon was hij nog een vrijgezelle student. Vijf jaar later was hij getrouwd, met een baan, kinderen, en een voornamelijk in de nachtelijke uren voltooide game.

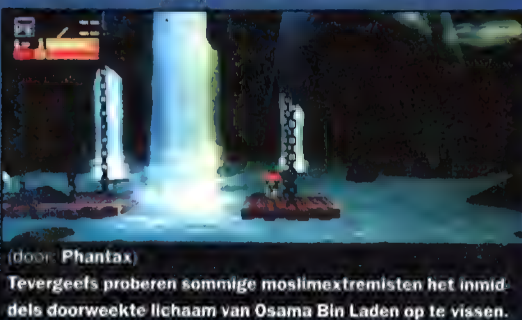

(door: H Hog)
Met slechts één bewoner viel er nog niet veel te beleven in "Secret Cave Story".


(door: Masterbob)
Fuck Call of Duty. Wij hebben twee heartbeat sensors.

Amaya stelde Cave Story onder zijn artiestennaam Pixel als gratis download op internet beschikbaar.

ALLES KLOPT

Volgens de jongens van Vlambeer, waar ik eerder dit jaar op bezoek was, is Cave Story 'de Heilige Graal van de indiescene'. Dit werd eerbiedig en met een twinkeling in de ogen uitgesproken.
Als je de game speelt, is het ook nauwelijks voor te stellen dat het spel door slechts één bescheiden Japanner is gemaakt. Het is zo'n spel waarin alles klopt. Het geprogrammeerde gewicht van je springende poppetje, het level-up systeem, de manier waarop de power-ups over de immense kaart liggen verspreid, het gevoel van exploratie, de voldoening na het kraken van een listig bedachte omgevingspuzzel, alles is spot-on. Als klein jongetje speelde Amaya vast net als ik op de NES, spellen als Metroid, Mega Man en Low G Man. En hij dacht vast net als ik: 'wat moet het geweldig zijn om zoiets zelf te maken.' Het enige verschil is dat hij over het uitzonderlijke talent en doorzettingsvermogen beschikte om het ook daadwerkelijk te doen.


(door: Phantax)
Tevergeefs proberen sommige moslimextremisten het inmiddels doorweekte lichaam van Osama Bin Laden op te vissen.

FYSIEKE VORM

Cave Story kwam vorig jaar in opgepoetste staat voor 10 en 12 euro beschikbaar als download voor respectievelijk DSi en Wii. In september verschijnt Cave Story met nog fraaiere graphics voor de Nintendo 3DS. Het wordt de eerste keer dat Cave Story met een hoesje en een boekje daadwerkelijk in de winkel komt te liggen. De prijs zal wel zo'n 50 euro zijn.
Ik vind het mooi dat Cave Story een fysieke vorm krijgt. Ik heb die game altijd al eens vast willen houden. De fraaiere graphics geven het spel een fris nieuw aanzicht. En de game is natuurlijk uitermate geschikt voor een Nintendo-systeem met een vierpuntsdruktoets.
Aan de andere kant kun je je natuurlijk afvragen of het wel fatsoenlijk is om mensen voor een gratis PC-spelletje 50 euro te laten betalen, ook al zijn de graphics verfraaid. Je kunt je ook vragen of die 'fraaiere' graphics wat toevoegen of juist afbreuk doen aan de charme van het origineel.


(door: Hadouken)
"Vies, droog en vol met ziektes. Dan moet dit de cave van Patty Brard zijn."

GIMMICKY 3D-EFFECT

Cave Story 3D is op twee manieren driedimensionaal gemaakt. De omgevingen en personages bestaan niet langer uit platte pixels maar uit perspectivische polygonen.
En natuurlijk is er dat gimmicky 3D-effect, waardoor het lijkt alsof je de spelonk-achtige omgevingen door een gat in een kijkdoos bekijkt. Ik kan er cynisch over doen, maar ik vind het spel er toch wel wat mooier op geworden. Ik heb écht zin om de complete game nog eens zo te gaan spelen.
Tegelijk weet ik dat ik niets nieuws hoef te verwachten, en dat ik eigenlijk te veel voor de game zal betalen. Maar goed, als er één persoon op de wereld bestaat die ik het gun iets aan zijn game te verdienen, dan is het Daisuke Amaya.

MEER VAN AYAME

Naast Cave Story heeft Amaya ook twee andere spellen uitgebracht, Ikachan (zie scherm) en Guxt. Je kunt ze beide gratis downloaden op je PC, terwijl ze binnenkort ook als betaalde downloads voor DSi en (waarschijnlijk) 3DS verschijnen.



"NAUWELIJKS VOOR TE STELLEN DAT 'T DOOR ÉÉN MAN IS GEMAAKT."



VERWACHTING

Als je wilt weten hoe geweldig Cave Story is, kun je de game vandaag nog gratis downloaden op je PC. Maar wanneer je over genoeg geduld en geld beschikt, kun je ook wachten op de 3DS-versie die je in september dezelfde game met een vierpuntsdruktoets en 3D-graphics laat spelen.

+ Groot en goede Metroid-achtig spelwereld om lekker te ontdekken.
+ Deze klassieker krijgt nu eindelijk de aandacht die hij verdient.
− Het blijft een oude game in een nieuw jasje met een te hoge prijs.


JURJEN

CAVE STORY 3D
3DS
STUDIO PIXEL / NICALIS
SEPTEMBER 2011

RAYMAN

JAN ZIET EEN KLEURRIJKE COMEBACK

Ooit was hij de trotse mascotte van Ubisoft, maar platformheld Rayman werd de laatste jaren naar de achtergrond verdrongen door een stelletje maffe, brullende albinokonijnen. Omdat zelfs Jan het inmiddels helemaal gehad heeft met die irritante Raving Rabbids lijkt Rayman Origins net op tijd te komen...

Rayman is een aparte snuiter. Het platformpersonage geniet een hoog knuffelgehalte maar hij heeft nooit de status van een Mario of Sonic weten te bereiken. En de games, afgezien van het klinkende debuut op de PlayStation, zijn weliswaar goed verkocht maar nooit de gehoopte klassiekers geworden. Na Rayman 2: The Great Escape ging het eigenlijk mis. Daarna volgden nog wat plichtmatige remakes alsook een paar cameo's in de eerste Raving Rabbid games. Het nek-, arm- en beenloze mannetje dreigde daarna weg te zakken in het moeras der vergetelheid (en iedereen die Frank Masmeier nog kent, weet dat je daar niet wilt zijn...).

SERIEUZE COMEBACK

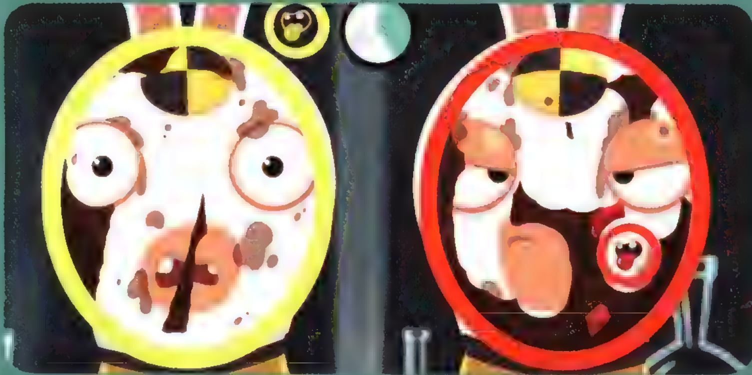
Geestelijk vader van Rayman, Michel Ancel, had aan de games Beyond Good & Evil, Peter Jackson's King Kong en het onverwachte succes van de Rabbids de afgelopen jaren zijn handen vol, maar nu is hij gelukkig teruggekeerd naar zijn eerste liefde. Met Origins staat Rayman opnieuw vol in de schijnwerpers middels een 2D platformer die zowel qua inhoud als (vooral) qua vormgeving heel wat in petto lijkt te hebben. Rayman Origins is dan ook een serieuze comeback van het koddige platformpersonage dat samen met zijn blauwe sidekick Globox z'n meest kleurrijke avontuur aller tijden gaat beleven.

Oorspronkelijk zou Rayman Origins gemaakt worden door een klein team. Het spel zou download-only worden en in een aantal losse episoden verschijnen. De eerste Episode had zelfs al Kerst 2010 het licht moeten zien, maar tijdens de ontwikkeling werden de ambities rond het spel naar boven bijgesteld. Het team is inmiddels flink uitgebreid en Rayman Origins is uitgegroeid tot een volwaardige nieuwe game. En daar mogen we blij mee zijn want dit personage verdient het en wij, blije gamers, verdienen een 2D

> "HET GEHEEL IS BIJ VLAGEN BETOVEREND."

Het Hell's Kitchen level...

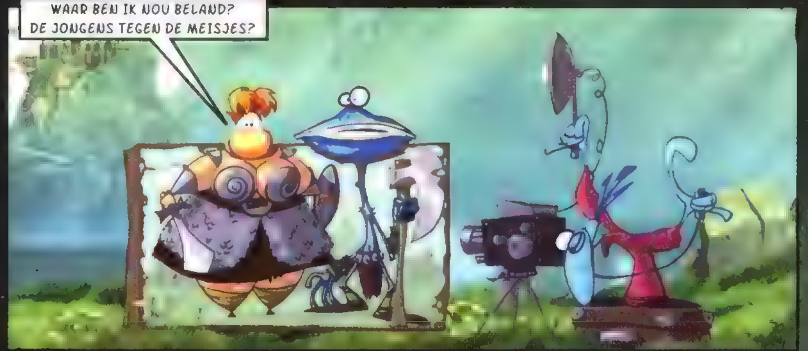
ORIGINS



RAAAAAAAAAAAAH!

Wellicht heb je na het lezen van de preview de indruk gekregen dat ik een bloedhekel heb aan de Raving Rabbids. Dat valt echter wel mee. Ik heb bij menig filmpje van die gekke konijnen, die bij iedere willekeurige tegenslag hysterisch RAAAAAAH!!!! gaan lopen schreeuwen, hardop gegrinnikt. En die doldwaze minigames deden het altijd goed op (kinder)feestjes.

De formule wordt echter voorspelbaar en de games worden er niet beter op. Bovendien heeft Ubisoft nooit de moeite genomen een echt, volwaardig platformavontuur met de Rabbids in de hoofdrol te maken. Een soort Ratchet & Clank alleen dan met de Rabbids. Een gemiste kans wat mij betreft. Nu moeten we het dit najaar toch weer doen met de Kinect game Rabbids: Alive and Kicking (zie screen).



platformspel dat boordevol slimme vondsten, kleurrijke werelden, spitsvondige wezens en grappen en grollen zit. Want ondanks dat de zestig levels tellende wereld van Glades of Dreams door een speling van het lot opeens bevolkt is door boosaardige wezens, is het goed toeven in Rayman Origins.

LEVEND STRIPVERHAAL

Naast het verslaan van allerlei evil wezens, dien je zoveel mogelijk Electoons te redden die in Darktoons zijn veranderd.

Alleen al door de vormgeving en de animaties van de kleurrijke cast zit je voortdurend met een dikke grijns op je gezicht te spelen. De bewegingen van de personages, waarbij je ook - just for fun - je sidekicks klop kunt geven, zijn een genot om te zien en de bijbehorende geluidjes complementeren de diverse moves.

De diverse werelden zijn stuk voor stuk prachtig. De kleuren spatten van het scherm en of je nu in een vuur-, onderwater- of boswereld rent, springt, klimt of zwemt; steeds opnieuw worden je ogen en oren getrakteerd. Alsof een stripverhaal tot leven komt.

Terwijl Rayman en zijn kornuiten midden in beeld haarscherp in 1080p en met een strakke zestig frames per seconde in beeld komen, zijn de decors op de voor- en achtergrond meer schilderachtig en wat vager. Het geheel is bij vlagen betoverend.

SPELEN MET Z'N VIEREN

Rayman Origins is ontworpen met co-op in het achterhoofd.

Uiteraard kun je het spel in je eentje doorkruisen, maar samen spelen met iemand die Globox onder de knoppen neemt, is toch een stuk gezelliger. Desgewenst kun je - lokaal - met vier spelers op avontuur met aanvullend twee Teensie Wizards.

Met z'n vieren is 't niet alleen makkelijker om vijanden te verslaan, je kunt ook makkelijker platformpuzzels oplossen en geheime locaties bereiken waar je alleen geen toegang tot hebt. Of je kunt, zoals net al aangestipt, ook gewoon eventjes het irritante mannetje uithangen door je kompanen een enorme trap of klap te verkopen. Daarnaast zijn allerlei voorwerpen en (niet-speelbare) wezentjes in de werelden om je heen te manipuleren, LBP style, en zijn er vaak meerdere manieren om je van A naar B te begeven.

NIET AF

Rayman Origins is een game die je moet zien en spelen om goed op waarde te kunnen schatten. Dan merk je ook dat het spel behoorlijk vergefelijk is. Betekende voorheen in 't water vallen pardoes een leven minder, nu kan Rayman zwemmen en als een dolfijn omhoog springen, om zo weer veilig op het vaste land te raken. Mocht je toch in een ravijn lazeren, dan ben je niet meteen af maar beland je in een zwevende bubbel. Een andere speler kan de bel doorprikken en je bent weer back in the game. Volgens de makers is dit mechanisme bedacht om spelers niet uit de flow te halen maar hopelijk gaat het niet ten koste van de uitdaging.

Afgezien van wellicht het laagdrempelige, vergefelijke karakter van het spel, is het goed te zien dat de konijnen op de grill gaan en dat Rayman de ruimte en game krijgt die hij verdient.





HET BEGIN VAN MEER?

Volgens Michel Ancel markeert Origins veel meer dan een eenmalige comeback van Rayman: "Het was tijd om Rayman terug te brengen in volle glorie. De game staat voor originaliteit, inventiviteit en puur spelplezier. Bovendien is dit pas het begin. We hebben een hele nieuwe engine ontwikkeld en we gaan nog veel meer mooie dingen doen met het universum van Rayman."

VERWACHTING

Rayman is terug in misschien wel zijn beste game ooit.

- + Grafische stijl is om te zoenen.
- + Koddig & komisch.
- + Four player co-op drop in, drop out.
- − Kent de game wel genoeg uitdaging?



JAN

RAYMAN ORIGINS
PS3 / Wii / XBOX 360 / 3DS
UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT
NAJAAR 2011

Vermoedelijk hebben jullie al veel over de E3 op PU.nl gelezen en bekeken via allerlei PU-TV filmpjes. Het was afzien voor de LA-crew om jullie zo snel mogelijk van al het E3 nieuws te voorzien, maar genoten werd er natuurlijk ook. Zo was het hele stel in een prachtige villa ondergebracht, waren er plenty party's en genoeg rondborstige boothbabes om de week in LA tot een aangenaam verblijf te kunnen bestempelen.

De E3 special in deze PU kan natuurlijk niet actueel zijn en dat pretenderen we ook niet. Het is een special geworden waarin we dieper ingaan op bepaalde onderwerpen (Wii U, interview Iwata), onze favoriete E3 games bespreken (Über Top 15), onze meningen geven (Top/Flop) en waarin we vooral de funny side van het geheel naar voren laten komen (boothbabes, party's, fotocollages).

Kortom: 26 pagina's die de vibe van een week LA weergeven zoals alleen de PU dat kan!

THE WORLD IS IN PLAY

WELCOME TO E3 EXPO 2011!

New Console

Approximate 1 Hour Wait



MICROSOFT PERSCONFERENTIE

ALLE BALLEN OP KINECT

Wouter vindt het altijd lekker als de E3 opent met een knaller waar je de rest van de week nog van staat te duizelen. Microsoft heeft op die manier wel eens vaker onze breinen laten ontploffen, maar we kunnen natuurlijk niet verwachten dat ze dit elk jaar weer lappen. Want voor hetzelfde geld pompen ze hun briefing halfvol met casual Kinectprut waar zelfs Epic Mealtime geen brood van lust.

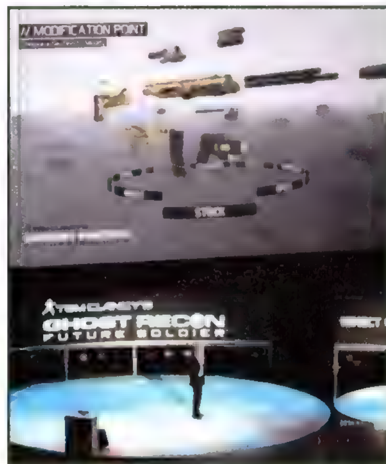
Hoeveel van jullie hebben thuis een Kinect staan? Tien procent? Misschien nog wel minder? Toch gaat de grote Microsoftie hoog inzetten op hun bewegingsgevoelige oog, want ze hebben niet voor niets zo'n baanbrekend apparaatje ontwikkeld. Niemand zal het dan ook verbazen dat de E3-briefing doorspekt was met zwaai-, veeg-, ruk- en aaigames. Dat hoeft natuurlijk geen slecht ding te zijn, want er kan best een titel tussen zitten waarmee je met een vlugge beweging iemand z'n hoofd van de romp rukt of met twee wijzende vingers je vijand de ogen een stukkie te ver in de schedel drukt. Of is dat wishful thinking?

KINECTCORE

Gelukkig is hardcore voor de Kinect niet helemaal een utopie, want **Ryse** (voorheen Kingdoms) lijkt eindelijk iets te zijn waar ook de passief agressieve zoldernerd z'n ranzige behoeftes op kan botvieren. Compleet met 300-achtige 'This is Sssssparta!'-kicks en bloed, ga je in deze game Rome in om met bewegende armen aanvallende moves met je zwaard en verdedigende met je schild te simuleren.
Ook het bijna vergeten ***Star Wars Kinect*** kwam als een bronstige Bantha op ons afstormen. De game was eveneens speelbaar op de beursvloer en het werkte aardig, maar het feit dat de Jedi die je bestuurde er als een nonchalante lamzak bij liep en dat de demo bizar kort was, zorgde ervoor dat ik nog niet echt kan zeggen dat de Force met deze titel is.

VERTROUW DE SENSOR

Als een kernexplosie in Spanbroek kwamen er plotseling uitgevers op het podium die hun vertrouwen in Kinect uitten door hun games bloot te stellen aan de sensor-behandeling.





Nog een goudmijn: een Kinect pornogame met bijgeleverde opblaaspop.



Volgens mij is het een goudmijn als je zo'n conversatiesysteem in een soort Sims-spel maakt. Kun je eindelijk de dingen tegen je vrouw zeggen die je thuis nooit durft...

Mass Effect 3 krijgt een aardige Kinect-oppepper met behulp van het stemherkenningssysteem waarmee je de vele conversaties in de game kunt nabootsen door simpelweg de zinnen op je scherm hardop voor te lezen. Diezelfde groepsgenoten kun je in battles bevelen geven door ze bij hun naam te noemen en ze met een beweging van de arm naar een bepaald punt in het strijdveld te sturen. Indrukwekkend, en ik ga het doen.
En dan is er nog ***Ghost Recon: Future Soldier*** waarin je wapens kan upgraden, demonteren en weer in elkaar zetten met handgebaren. Ziet er cool uit en het zorgde zowaar voor een gilletje van opwinding in de zaal! Die overigens voor de rest bijzonder sporadisch waren.

ZACHT

Al gauw hield het Kinectfeest voor de harde gamers op en werden er dingen de zaal ingegooid als een nieuwe **Kinect Sports** (snurk), iets wat **Fun Labs** genoemd wordt en waarin games die door hobbyisten gemaakt zijn geshowcased worden, een paar fancy services voor Xbox Live die wij in Nederland waarschijnlijk nooit zullen zien en ***Sesame Street: Once Upon a Monster***, dat ik stiekem wel erg vet vind... eh, om te spelen met m'n neefje zodat ik het ventje kan opleiden tot een gelukkige gamer.

"ER GLOORT NOG IN GROEN PANTSER GEHULDE HOOP AAN DE HORIZON."

Verder was er nog een digitale versie van Disneyland waarmee je op virtuele wijze door de Happiest Place on Earth kan lopen, maar interessanter werd het toen er een filmpje volgde over de voice control functie van Kinect, een feature die we natuurlijk allang hadden moeten hebben, maar er nu toch echt aan zit te komen... in een beperkt aantal landen... ergens dit najaar. Dat zijn nogal nietszeggende beloften, true, maar mochten we het hier in Hollandia ooit krijgen, dan heb je wel een heel vet media-apparaat in je huiskamer staan dat rechtstreeks uit een futuristische, utopische 23e eeuw lijkt te zijn getrokken. Check filmpjes op YouTube door alleen tegen je scherm te lullen, trek met



FUN FACTS

- Fun Labs is toch wel een slimme move van Microsoft. Homebrew aanmoedigen in plaats van er tegen te vechten? Ruzie met hackers ontloop je zo beter dan door de tactiek van Sony te volgen...
- Halo Anniversary zal 39 dollar kosten en waarschijnlijk hetzelfde bedrag in Euro's.
- In de re-make van Halo kan je trouwens 'on the fly' wisselen tussen de graphics van 2001 en die van nu. Dan zie je het verschil wel!
- Ice-T was niet voor niets op de persco van MS om Gears 3 te spelen; hij doet de stem van Aaron Griffin in deze game.
- Tim Schafer, de chief van Double Fine, het bedrijf dat Sesame Street ontwikkelt, maakte tijdens de briefing een goede grap over het nepgezin dat z'n game ging spelen. Te weinig mensen lachten en ik vond dat best sneu.
- De irritante kutkinderen die de Kinect spelletjes speelden op de Microsoft Briefing, zijn inmiddels dood. Of is dat geen 'fun' fact?





een paar handbewegingen de nieuwste films direct uit een server ver, ver weg en hé, anders ga je daarna even TV kijken zonder ook maar een vingerspier te rekken! Je reet lichten is zooooo 2010, dat is wat Microsoft ons probeert te vertellen, volgens mij.

HARDER

Als je je games het liefst ouderwets hebt, gewoon met een controller in je klauwen, een beetje schieten, ofzo, dan had MS misschien niet de meest overtuigende conferentie van iedereen, maar er was zeker wel wat te smikkelen. De presentatie begon met een lang gameplayfilmpje van **Modern Warfare 3**, waarin een stel soldaatjes doken, een duikboot overvielen en in een bootje over het water klatschden. Want ook dit jaar zal de nieuwste Call of Duty timed exclusive mappacks voor de 360 hebben, iets wat ik hoogstens 'wel oké' vind.
Geef mij maar **Gears of War 3**, een titel die de welbekende Epic-chief ***Cliff Bleszinski samen met z'n snelpratende, acterende buddy Ice-T*** presenteerde, waarbij die laatste de demonstratie speelde. Het was een vet stuk actie waarin een enorm Lament zeemonster de boot aanviel waarop Marcus en teamgenoten voeren. Gears 3 zal z'n voorganger dik overtreffen, daarvan ben ik overtuigd, en met een beetje mazzel gooit het even hoge ogen als deel 1 ooit deed.



HARDST

De games die de show stalen, deden dit niet omdat ze ons zo hard verrasten, maar dat betekent niet dat we niet blij hoeven te zijn om het feit dat de baanbrekende eerste Halo een grafische overhaul krijgt in de vorm van ***Halo Anniversary***. Een update die zo verbluffend mooi is, dat je zowaar een vergelijking kunt maken met het verschil tussen VHS en Blu-ray. Ik ben na tien jaar weer helemaal klaar me nogmaals in het eerste avontuur van Master Chief te storten, vooral omdat de toevoeging van terminals, zoals we die ook uit ODST kennen, de lore van het Halo-universum nog meer zal uitdiepen. En hé, achievements, dude!
De manier waarop de Microsoft Persconferentie eindigde is vergelijkbaar met een Jeugd van Tegenwoordig die aan het einde van een concert net doen alsof ze weggaan en dan terugkomen om nog even crowdpleaser Watskebeurt het publiek in te knallen. **Halo 4** komt eraan, luidt het begin van een nieuwe trilogie in en gaat verder waar Halo 3 ophield. Verder weten we niets. Maar wat we wel weten: ondanks dat MS de komende jaren zwaar op Kinect gaat focussen, gloort er nog in groen pantser gehulde hoop aan de horizon. ✪



Scan deze QR code met je smartphone voor het PU-TV filmpje van Wouter en Maarten over de Microsoft persconferentie.

CONCLUSIE

Niets om bekvertrekkend leip van te worden, maar ook weinig om spontaan je Xbox van uit het raam te flikkeren. Had je dan een Xbox 720 verwacht? Beschouw de Kinect maar als zodanig, want of je het apparaat nou dik vindt of niet, Microsoft gaat er in ieder geval het komende jaar hoog op inzetten. En ik moet ook wel toegeven: die shit is zwaar Space Odyssey, maar of het dat ook ooit in Nederland wordt...


WOUTER

SONY PERSCONFERENTIE

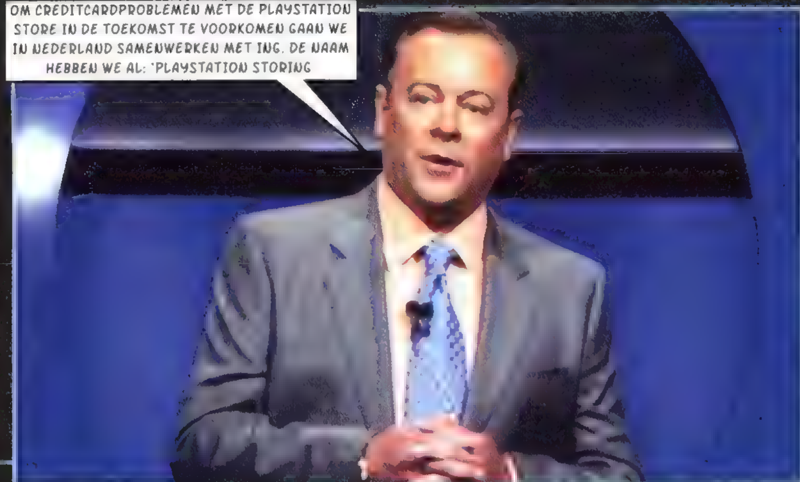
UITHUILEN EN OPNIEUW BEGINNEN

Met het hacken van PSN nog vers in ieders collectieve geheugen, had Sony heel wat goed te maken op de E3. Met een voor Sony ongekend bescheiden opstelling ontvouwde de hard- en softwaremaker haar plannen voor 2011 en 2012. En juist die houding zorgde ervoor dat het getoonde extra indrukwekkend binnenkwam. Want wat Sony de komende tijd voor gamers in petto heeft, is niet mis volgens Jan.

Waar Nintendo met haar nieuwe spelcomputer misschien de meeste aandacht trok, wist ook Sony een sterke indruk achter te laten. En dat terwijl het bedrijf al op voorhand met 1-0 achterstond. Het hele gedoe rond de PSN hack heeft het bedrijf een groot imagoprobleem opgeleverd en miljoenen gekost. Maar op de E3 wist Sony het negatieve te kantelen naar iets positiefs. Een nieuwe start leek het bijna.

TITANIC

Na het boetekleed te hebben uitgetrokken, was het tijd om de games voor zichzelf te laten spreken en dat kun je natuurlijk het beste doen met het fonkelende kroonjuweel van de PlayStation 3: ***Uncharted 3: Drake's Deception***.
De game ziet er on-waar-schijn-lijk mooi uit (licht- en schaduweffecten, de omgevingen, animaties, gezichtsuitdrukkingen) maar weet ook de



EXCUSES

Sony PlayStation Amerika baas ***Jack Tretton*** begon heel bedaard met het aanbieden van zijn excuses aan pers, ontwikkelaars, partners maar toch vooral in de eerste plaats aan de gamers. "You are the lifeblood of the company. Without you there is no PlayStation".
Natuurlijk heeft Tretton een minilegertje speechwriters in dienst maar ik had sterk de indruk dat hij het oprecht meende. In ieder geval deed men er, gezien de omstandigheden, goed aan komiek Kevin Butler dit jaar thuis te laten.

gameplay nog filmischer in beeld te brengen. Een level aan boord van een boot is op zich niet nieuw, maar Naughty Dog weet een dergelijke setting helemaal naar hun hand te zetten en er een soort Titanic in 't klein van te maken.
Het schip deint in realtime op en neer hetgeen invloed heeft op je navigatie, en dat wordt nog erger als de boot kapseist, water in de vertrekken begint te lopen en machinerie los van de muren komt en bovenop Drake lazert.
Gevaar komt dus niet alleen van menselijke vijanden maar ook van



de omgevingen zelf. Dit is Avontuur met een gouden hoofdletter A.

SCHIETUUH!

Was de Xbox 360 lange tijd de console van de shooters, ook de PS3 kent inmiddels aardig wat schietspellen, zowel multiplatform als exclusief.



Resistance 3 belooft dit najaar heel wat grimmig lekkers. Uncharted 3 kent naast een singleplayer een zeer uitgebreide multiplayer (zie elders deze PU). **Starhawk**, de opvolger van Warhawk, gooide hoge ogen, en alleen op de PS3 krijg je bij **Battlefield 3** de game BF 1943 er gratis bij.
Natuurlijk moest Sony het ook over Move hebben maar die titels kwamen het minst uit de verf. Ken Levine die op het podium vertelde dat hij eerst niks in Move zag maar nu de bewegingscontroller ondersteuningen alsnog in **BioShock Infinite** gaat stoppen, kwam een tikje geforceerd over. Leuker was de mededeling dat de PS3 versie inclusief het originele BioShock komt en dat tevens een PS Vita versie in de maak is.

3DS CONCURRENT

Oké, de naam is wellicht wat onhandig gekozen (PS Vista) en 't bekt ook niet echt lekker, maar voor de rest kun je weinig aanmerkingen hebben op Sony's nieuwe handheld: de ***PS Vita***.
De diverse besturingsmogelijkheden via het voorste en achterste touch screen zijn steeds optioneel en als je eenmaal portable met twee analoge sticks gespeeld hebt, wil je nooit meer anders.
Belangrijk voor een eventueel

FUN FACTS

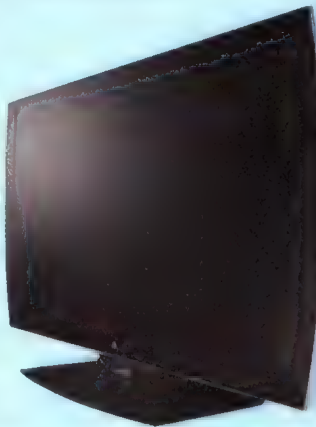
Sly Raccoon 4 komt uit in 2012, opnieuw in de kenmerkende cartoonstijl.

Zowel de Ico Collection (Ico en Shadow of the Colossus als HD remakes met 3D support) als God of War Origins Collection (beide PSP GoW versies als HD remakes met 3D support) zien nog september dit jaar het licht.

Dust 514 wordt een ambitieuze MMORPG shooter van de makers van EVE Online waarbij de PC spelers van EVE Online de battles van de PS3 game gaan monitoren. Een soort van indirecte crossplatform gameplay als het ware.

De PS3 versie van Star Trek (release 2012) krijgt optioneel een Phaser omhulsel (gebaseerd op de bekende lasergun uit Star Trek) voor een PlayStation Move-controller. Alleen voor echte nerds!

Sony komt met een 24 inch PlayStation 3D televisie. De tv komt als bundel op de markt, bestaande uit de 3D-televisie met een speciale 3D-bril, een HDMI-kabel en de game Resistance 3. In de States moet de tv $499,- gaan kosten. Optioneel kan je met deze televisie splitscreen co-op spelen zonder dat het beeld in tweeën gedeeld wordt. De televisie zendt twee signalen uit waardoor de spelers ieder alleen hun eigen personage en wereld in beeld zien maar tegelijkertijd spelen ze wel lokaal met hun maat naast zich die enkel zijn personage ziet. Moet je wel nog even een tweede 3D bril fixen.





Kobe Bryant ziet de beelden van NBA 2K12 maar staat nog niet te stuiteren.





succes is natuurlijk de prijs van het apparaat, en ook hier stelde Sony zich zeer bescheiden op: €249 voor de Wifi versie is net zo duur als een 3DS, en dan krijg je met Sony's apparaat een ongekend krachtige machine met fantastische graphics. Voor 50 euro extra heb je de 3G versie en kun je dus altijd en overal online.

"SONY STOND ONDANKS DE ROERIGE TIJD TOCH OVERTUIGEND ZIJN MANNETJE."



LBP, **ModNation Racers** en **Uncharted: Golden Abyss** voor de PS Vita... dat zijn games die je nu al wilt spelen. Toch moeten we nog even geduld hebben, want pas eind 2011 gaat Sony de handheld gefaseerd uitbrengen. Wat zoveel wil zeggen dat Japan en Amerika eerst aan de beurt zijn en wij hier in Europa de PS Vita op zijn vroegst begin 2012 tegemoet kunnen zien.

GEWOON DOORGAAN...

Onze aandacht werd ook getrokken door de nieuwe game Ruin, een isometrische hack & slash game met een hoog Diablo/ Torchlight gehalte voor PS Vita en PS3.
Spelers delen hun progressie in deze hack & slash dungeon crawler via Twitter en Facebook en andere spelers van vlees en bloed kunnen in de game als vrienden of rivalen opduiken hetgeen impact zal hebben op de speelwereld.
Het fraaie is dat de beide versies in elkaar kunnen overvloeien. Stel je speelt *Ruin* op de PS3 maar moet stoppen omdat je een afspraak buitenshuis hebt? Dan save je je game, en vervolgens speel je in de trein of bus op je PS Vita verder waar je gebleven was. Andersom, van handheld naar console kan natuurlijk ook.
Of je hiervoor beide versies in je bezit moet hebben of dat je er eentje koopt en de tweede vervolgens downloadt, is op dit moment nog niet duidelijk.

CONCLUSIE

Sony maakte een solide indruk en stond met een hele rits aan sterke games en de nieuwe handheld PS Vita ondanks de roerige tijd toch overtuigend zijn mannetje.
We misten nog wel een paar grote klappers zoals bijvoorbeeld een nieuwe God of War of Syphon Filter maar voor de rest was er weinig reden tot klagen. Het zijn goede tijden voor de PlayStation gamer...



JAN

NINTENDO PERSCONFERENTIE

NU OOK VOOR JOU?

Sinds de release in 2006 heeft de Wii voor nogal wat beweging in de gamesmarkt gezorgd. Nieuwe gamers kwamen en oude gamers gingen. Die nieuwe, casual gamers (Wii), moeten blijven en de oude, hardcore gamers (U), moeten terug. Dat is de boodschap die Nintendo wilde overbrengen met de onthulling van Wii U. Een onthulling waar Jurjen tot op de helft van de persconferentie geen hol van begreep.

Mijn beleving van de Nintendo persconferentie begon met kippenvel. Elk vlokje journalistieke integriteit en kritische distantie in mijn donder verdween als sneeuw voor de zon toen een orkest met koor Zelda melodieën begon te spelen. Op een groot scherm verschenen fragmenten uit de mooiste avonturen die ik ooit beleefde. Het meesterzwaard in het bos. Met Epona over het open veld. Sheik met harp. En dan die duivelse, live gespeelde muziek. Ik was er niet tegen bestand.
De eerste beelden van *Zelda Skyward Sword* verschenen, en



daar was het kippenvel weer. Op een grote vogel door de hemel vliegen. Ik ben er klaar voor.

NINTENDO 3DS

Toen was het tijd voor de onthulling van Nintendo's nieuwste console. Vond ik. Maar *Nintendo directeur Iwata* wilde eerst nog wat kwijt over de 3DS.


Iwata kan met zijn handen meer dan dertig Pokémon herkenbaar uitbeelden.

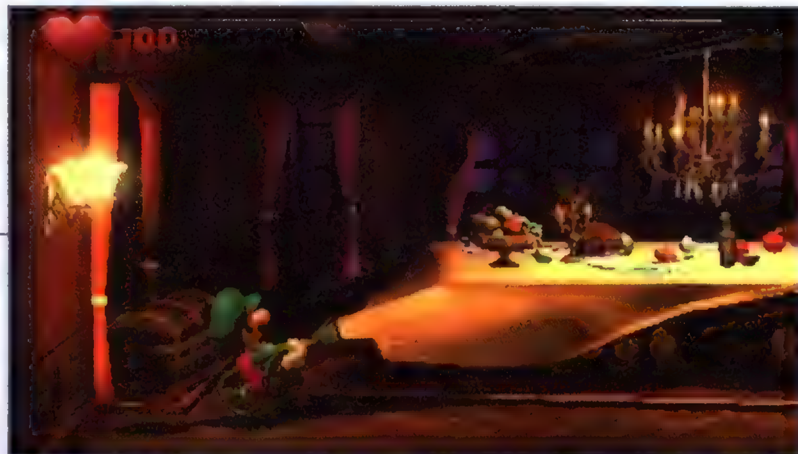
We weten allemaal dat de Nintendo 3DS goede games hard nodig heeft, en die kwamen gelukkig ook voorbij scheuren.
Mario Kart voor de 3DS is wat mij betreft de eerste systemseller op Nintendo's nieuwste handheld. Behalve het deltavliegertje aan de kart (dat zich bij een sprong automatisch opent) en onderwaterraces, biedt het spel misschien weinig nieuws, maar zo'n fraaie, snelle, zestig beeldjes-per-seconde-versie van dat lekkere racespel op je portable, dat wil je toch hebben?
Hetzelfde geldt voor de nieuwe **Super Mario** en het wonderschone **Resident Evil: Revelations**. Maar het was wat de 3DS betreft zeker niet alleen maar rozengeur: **Kid Icarus** doet me nog steeds niet zoveel, **Star Fox** is makkelijk scoren, en er waren geen onthullingen van goede third-party games. Mijn persoonlijke 3DS-klapper werd de openbaring van *Luigi's Mansion 2*. Go Luigi!

HET UUR U

Vervolgens was het uur U dan eindelijk aangebroken, de Wii U werd onthuld.
Je hebt het ongetwijfeld al ergens gelezen; dat de Wii U een vrij krachtige console wordt met een speciale controller, dat die controller is voor-



zien van een *6,2 inch beeldscherm*, en dat je games van die console naar die controller kunt streamen, zodat je ook met een uitgeschakelde tv kunt spelen.
Dat er tijdens de persconferentie enorme verwarring ontstond, kwam doordat ze wél die controller onthulden, maar niet de console.
Was die controller zelf de console? Moest je ergens een schijfje in duwen? Of was er toch weer sprake van een nieuw accessoire voor de oude Wii?
Tijdens het tonen van typische Wii spellekes als **New Super Mario Bros.** met Mii-poppetjes, **Shield Pose** en **Chase Mii** was nog steeds niet helder waar we het nu precies over hadden.
Pas bij de aankondigingen van **Darksiders 2**, *Batman: Arkham City*, **Ninja Gaiden 3**, **Battlefield** en **Tekken** werd het duidelijk: bij





Scan deze QR code met je smartphone voor het PU-TV filmpje van Jurjen en Maarten over de Nintendo persconferentie.

die controller wordt toch echt een nieuwe console geleverd.

KANTTEKENINGEN

Het is de eerste keer in de geschiedenis van de videogames dat een nieuwe console wordt onthuld zonder het ding even specifiek te noemen of te laten zien. Toch is het moeilijk om de Wii U niet meteen geweldig te vinden (check het artikel over Wii U elders in deze special), maar er zijn ook wel wat kanttekeningen bij te plaatsen.

Het is mooi dat een console van Nintendo nu qua rekenkracht eindelijk mee kan komen met de huidige generatie, maar het zal niet lang meer duren - waarschijnlijk tot de volgende E3 - voordat de volgende generatie alweer wordt aangekondigd.



Bovendien is er nog erg weinig duidelijk over de games voor de Wii U, en waarschijnlijk bestond er op het moment van de onthulling ook nog geen echte, definitieve Wii U. Dat zou ook deels de nadruk op de controller verklaren.

VROLIJK

Maar na het kippenvel en de verwarring wil ik dit verhaal niet met een al te kritische insteek afsluiten. Enige scepsis is gezien Nintendo's verleden gerechtvaardigd, maar er zijn al veel feiten die vrolijk stemmen. Allereerst onderkent Nintendo anno 2011 wél de noodzaak van fraaie HD-graphics en solide online-ondersteuning voor een optimale spelbeleving. Mede hierdoor heeft Nintendo de relatie met derde partijen zichtbaar verbeterd. Of het ze gaat lukken moeten we nog afwachten, maar Nintendo wil in elk geval proberen om mensen die houden van bruut HD-geweld weer aan te spreken. Dus eigenlijk gaan ze weer wat meer richting de PU-lezer.



"APPARATEN EN GAMES DIE BETER AANSLUITEN BIJ WAT DE GEMIDDELDE PU-LEZER GRAAG ZIET."

FOR U

Laten we eens construeren wat die niet getoonde reconsole nou eigenlijk is. Een HD-console met een tweede scherm in de controller, waarop bijvoorbeeld een kaart of je items verschijnen. Waarmee je verder kunt spelen als de tv door iemand anders wordt gebruikt. Één systeem waarop je naast de nieuwe Smash Bros. Zelda en Mario ook de nieuwe Assassin's Creed, Battlefield en Ninja Gaiden kunt spelen. Misschien wordt die nieuwe Wii écht wel iets voor U. ✪



FUN FACTS

· De 25e verjaardag van Zelda wordt dit jaar uitbundig gevierd. Niet alleen met de verschijning van Skyward Sword, maar ook met een serie muziekconcerten en een gratis downloadable versie van Zelda: Four Swords Adventures voor bezitters van een DSi en 3DS. Heel goed Nintendo; wie jarig is moet trakteren.

· Sowieso begint Nintendo heel voorzichtig af en toe eens iets gratis weg te geven. Free downloads van 3D Excitebike en een interactieve Pokédex werden aangekondigd.

· De verwarrende conferentie werd door de aandeelhouders van Nintendo niet goed ontvangen. De koersen kelderden direct na de presentatie van Wii U.

· Er werd niets verteld over games voor de 'gewone' DS en erg weinig over games voor de 'gewone' Wii. Wat die laatste betreft: naast Zelda kwamen de nieuwe Kirby en Rhythm Heaven voor de Wii nog even voorbij vliegen, maar dat was het dan. Mario Party 9 en Wii Play 2 waren wel op de beurs maar werden niet genoemd. En de nieuwe Kirby voor de DS ('Mass Attack') dus ook niet.

· Een Twitteraar suggereerde de naam van ons blad te veranderen in Pii U.

· Tijdens de roundtable die op de presentatie volgde, lukte het Jurjen nog om Miyamoto een vraag te stellen: 'wat er met de Wii Vitality Sensor was gebeurd?' De eerste reactie van Miyamoto: 'next question'. Vervolgens wilde hij toch nog wel even toegeven dat het project was mislukt door technische issues, en dat ze hun research naar die overleden levensmeter misschien in de toekomst nog zouden oppikken.

· John Riccitiello kwam namens EA nog even op het podium om te vertellen dat EA-titels als De Sims, Harry Potter, Army of Two, Battlefield en hun sportspellen naar Wii U zouden komen.



CONCLUSIE

Met de Wii heeft Nintendo veel hardcore gamers ernstig teleurgesteld en het vertrouwen van grote groepen fans beschadigd. Met de Nintendo 3DS en Wii U willen ze dat vertrouwen herstellen.

Of dat gaat lukken valt nog te bezien, maar het nieuwe spoor leidt in elk geval tot apparaten en games die beter aansluiten bij wat de gemiddelde PU-lezer graag ziet.

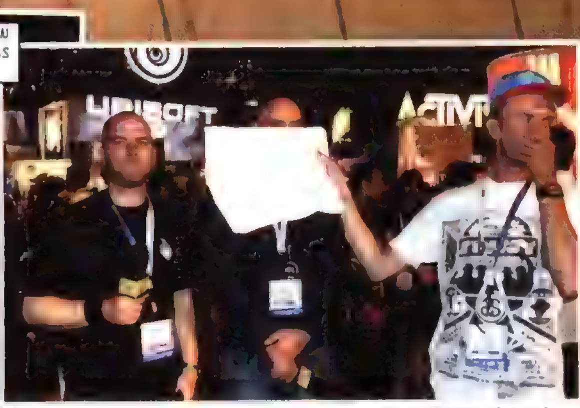
Die winst is binnen.



JURJEN







Speciaal voor Jan was er een soort van autocue geïmproviseerd.



Wouter was verdacht vaak te vinden in het hoekje met mannen-barbies.



Niels was weer lekker aan het barbeknoeien.





EHEC-bacterie veroorzaakte bij sommigen vreemde huiduitslag.



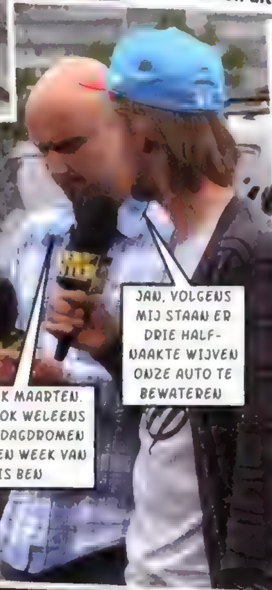


Reeds uren voordat Marcela zich uitkleedde, stond Jan al op de uitkijk.

Duivelse grafpisser op heterdaad betrapt.









Als je gasten hebt, moet je nooit onze marketingman als eerste op laten scheppen...

Wii U: ALLES OP EEN RIJTJE

De onthulling van Wii U tijdens de E3 verliep niet echt logisch of gestroomlijnd, zoals Nintendo's directeur Iwata achteraf grif toegaf. Gevolg: veel mensen die niet goed begrepen wat Wii U nou eigenlijk inhield, en zelfs kelderende aandelenkoersen. Daarom bij deze een helder en gedetailleerd overzicht van wat Wii U is en kan, zodat je precies weet waar je wel of niet enthousiast over moet worden.

DE CONSOLE

UITERLIJK

Wii U lijkt sterk op de Wii, maar is iets groter en zwaarder. Er zitten ook wat opvallende ventilatieroosters aan de bovenkant, achterkant en rechterkant. Hij heeft ronde hoeken, waardoor je hem niet goed op zijn kant kan laten staan. Het apparaat is duidelijk bedoeld om hem horizontaal en op zijn onderkant bij je tv te plaatsen, en daar neemt hij dan niet veel ruimte in.

AANSLUITINGEN EN INVOER

De bekende sleuf aan de voorkant lust schijfjes die net zo groot zijn als cd's en dvd's maar veel meer informatie kunnen bevatten: maar liefst 25 GB. Onder de sleuf zit een klepje dat toegang biedt tot openingen voor een SD-kaart en twee USB2-sticks of andere accessoires. Aan de achterkant zitten nog twee USB2-poorten en aansluitingen voor de sensorbalk, stroomtoevoer, een HDMI-kabel en een AV-snoer.

INTERNE KRACHT

De motor van Wii U is een 45-nanometer multicore microprocessor van IBM terwijl de graphics worden aangezwengeld door een Radeon graphics chip van AMD. Je kunt deze componenten zien als de nieuwste, veel snellere versies van 'wat in de Wii zat'.
Volgens zowel Nintendo als enkele loslippige ontwikkelaars zal de console mooiere beelden kunnen leveren dan de Xbox 360 en PS3. Niet zo verwonderlijk, gezien het feit dat die apparaten zes jaar geleden reeds het licht zagen.

OUTPUT

Beeldweergave in 1080p is de richtlijn die door de meeste nieuwe spellen gevolgd zal worden, maar in oudere en andere spellen zijn ook lagere resoluties mogelijk. De output van geluid (tot zes kanalen) en beeld verloopt via een HDMI-kabel of AV-snoer.

BACKWARDS COMPATIBLE

Het systeem kan in principe alle Wii-games draaien en ondersteunt alle Wii controllers en accessoires. Verwacht niet dat je Wii-games fraaier zullen ogen als je ze op Wii U speelt.
GameCube-spellen kunnen niet op het systeem worden gespeeld. Het wordt wel mogelijk om gegevens uit te wisselen tussen Wii U en Nintendo 3DS.

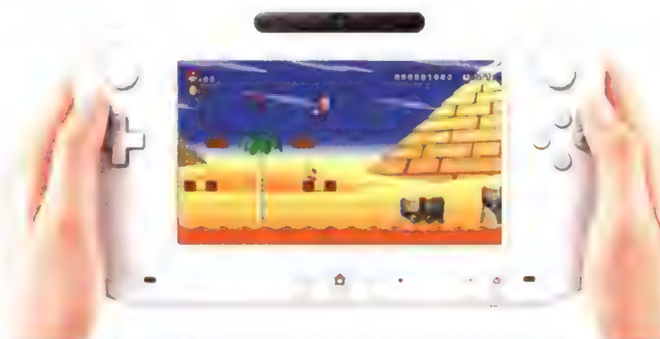
GEHEUGEN

Wii U zal niet voorzien zijn van een harde schijf maar van flashgeheugen. Hoeveel precies is op moment van schrijven niet bekend, maar het zal niet veel zijn, geruchten spreken van 8 GB.
Het wordt wel mogelijk om externe harde schijven en sticks aan te sluiten op de USB2-poorten voor extra opslagcapaciteit.



ONLINE

Wat online betreft worden er door zowel Nintendo als ontwikkelaars tegenstrijdige berichten de wereld in gestuurd. Wordt het nou een geünificeerd online systeem met voor elke speler een eigen, enkele online identiteit, of mag/moet elke derde partij een eigen systeem aanleggen? Hoogstwaarschijnlijk is het online aspect op moment van schrijven gewoon nog "work in progress".



GAMES VAN NINTENDO

Nintendo kondigde tussen neus en lippen door, vier concrete titels voor Wii U aan: **Pikmin 3**, **Lego City Stories**, een nieuwe **Wii Fit** en een nieuwe **Smash Bros**.
Uit interviews met Miyamoto valt af te leiden dat ook een nieuwe **Wii Sports**, **Mario** en **Zelda** in ontwikkeling zijn.

DE CONTROLLER

TOUCHSCREEN



Grootste troef van Wii U controller is natuurlijk dat 6.2 inch touchscreen tussen je handen. De beelden die hierop verschijnen worden niet door de controller zelf gegenereerd maar vanaf de console gestreamd. Dit werkt solide als een rots, merkten we.
Het touchscreen is niet HD, maar mede omdat het scherm vrij klein is, oogt de weergave toch bijzonder fraai. Als je je ogen laat wisselen tussen een gelijk beeld op een HDTV en het touchscreen, zie je eigenlijk geen verschil.
Wel jammer dat het touchscreen slechts één aanraking tegelijk kan herkennen (dus inzoomen door twee vingers uit elkaar te trekken, zoals op de iPad, is er niet bij).

KNOPPEN

De knoppenlayout beantwoordt aan de huidige standaard met twee analoge sticks, richtingknop, vier actieknoppen (A, B, X, Y), schouderknoppen (L, R) en triggers (ZL, ZR). Opmerkelijk is dat de triggers niet analoog zijn, wat betekent dat ze alleen aan/uit herkennen, en niet hoe ver de triggers worden ingedrukt.
Dat de analoge sticks eigenlijk niet de gebruikelijke sticks maar circle pads (zoals op de 3DS) zijn, zal ook veel gamers tegenstaan. In de demo's die we speelden bleken die circle pads echter wel minder weerbarstig dan die van de 3DS; het sturen ermee in 3D-omgevingen ging soepeler dan we hadden verwacht.

HANDIG, ZO'N TWEEDE SCHERM

De acht demo's die we speelden, bewezen dat het tweede scherm echt wat kan toevoegen en zelfs nieuwe spelmogelijkheden biedt. Wanneer het touchscreen gewoon als tweede scherm bij een singleplayer game wordt gebruikt, kunnen plattegronden en voorwerpen erop worden getoond en bediend.

Het wordt ook makkelijker dan ooit om in beeld te tekenen, of met een virtueel toetsenbord teksten in te voeren. In multiplayer spellen kan een van de spelers overzichten en andere informatie zien die niet voor de andere spelers zichtbaar worden.

En natuurlijk is het sowieso al cool dat je elke vette game voor je Wii U direct naar het screen in je handen kunt streamen, zodat je die games dus los van je tv kunt spelen.



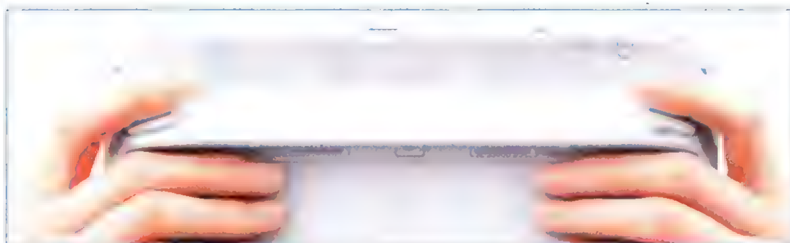


HANDLIGGING

Die controller lijkt groot, lomp en zwaar, maar hij ligt eigenlijk heel prettig in de hand. Daarbij belanden je duimen als vanzelf op de twee circle pads, en hoef je ze dus maar een klein eindje omlaag te krommen om bij de knoppen te kunnen. De wijsvingers vallen vanzelf op het uitsteeksel aan de achterkant waarop de triggers zich bevinden, en de overige zes vingers kunnen de opvallend lichte controller verder goed dragen. Je kunt 'm ook in één hand houden (horizontaal of verticaal) om met de vingers van je andere hand of de stylus het touchscreen te beroeren.







EXTRA'S

Boven het touchscreen zit een camera om je smoel mee in beeld of spellen te brengen. Verder is de controller voorzien van een microfoon, oplaadbare batterij, twee speakers, bewegingssensor, gyrosensor, trilfunctie en een stylus die na het spelen kan worden opgeborgen in het gaatje naast de linker schouderknop.

AANSLUITINGEN

Vooralsnog kan er slechts één Wii U controller draadloos met de console worden verbonden. Daarnaast kun je wel nog vier Wii controllers aansluiten, zodat je dus met vijf spelers tegelijk kunt spelen. In eerste instantie wordt het niet mogelijk om een losse Wii U controller te kopen.



GAMES VAN THIRD PARTIES

Misschien was dát wel de grootste verrassing van de onthulling van de Wii U: het enthousiasme waarmee third parties hun games naar deze Nintendo console brengen en coole toepassingen voor de unieke controller verzinnen.

Vigil Games gaf aan dat ze hun **Darksiders 2** in een paar maanden tijd op Wii U draaiende hadden gekregen, en dat de Wii U-versie door de power van het systeem en de mogelijkheden van de controller hun beste versie belooft te worden.

In **Aliens Colonial Marines** wordt de controller een fysieke motion tracker, in **Tekken** kun je je personages pimpen door er via het touchscreen op te tekenen, in **Ninja Gaiden 3** kun je de actie desgewenst met een stylus op het touchscreen besturen (zoals in Ninja Gaiden DS), terwijl je in **Ghost Recon Online** het scherm kunt gebruiken voor tactische beslissingen en het besturen van drones.

Het klinkt allemaal aantrekkelijk, maar de vraag blijft in hoeverre de derde partijen ook originele IP's en exclusieve hardcore-shit naar de Wii U zullen brengen (in plaats van ports met wat foefjes).

Er werd welgeteld één nieuwe titel voor Wii U aangekondigd, maar Ubi's **Killer Freaks From Outer Space** wist niet echt te overtuigen.

CONCLUSIE

Wii U heeft alles aan boord om de beste, meest veelzijdige console van deze generatie te worden. Het extra scherm zal voor elke gamer een aanwinst zijn, al was het maar om als hoofdscherm te gebruiken tijdens het gamen aan de keukentafel.

De extra mogelijkheden van een tweede scherm spreken tot de verbeelding, maar we moeten nog maar zien hoe goed ontwikkelaars die mogelijkheden gaan benutten. Qua online functies heeft Wii U ook nog heel wat te bewijzen.

En wat gebeurt er als de volgende generatie door Microsoft en Sony wordt aangekondigd?

E3 GAMES 2011:

#1 UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

Dat Uncharted 3 het kroonjuweel is uit de PlayStation 3 line-up dit najaar, stond voor de E3 al vast. Nu Jan echter zowel de single- als de multiplayer uitgebreid heeft kunnen ervaren, is hij nóg enthousiaster over het nieuwe avontuur van Nathan Drake.



PLATFORM: PS3

UNCHARTED 3 – DRAKE'S DECEPTION
RELEASE: NOVEMBER 2011

Met The Elder Scrolls V: Skyrim, Assassin's Creed: Revelations, Call of Duty Modern Warfare 3 en Need for Speed: The Run belooft november een ouderwetse topmaand te worden op gamegebied. Toch heb ik, met steun van Maarten en Jurjen (en een tegensputterende Wouter die liever Skyrim bovenaan had willen zetten) Uncharted 3, die óók in november verschijnt, verkozen tot de nr. 1 game van de afgelopen E3. Voor mij werd het al snel duidelijk: als ik één game in mijn koffer mee naar huis had mogen nemen, was dat Uncharted 3 geweest.

ZAND IN PLAATS VAN SNEEUW

Uncharted 3 moet een nog groter en meeslepender avontuur worden dan deel 2, dat op zijn beurt het eerste deel al op velerlei vlakken voorbijstreefde.
Drake en zijn partners in crime zijn deze keer op zoek naar het 'Atlantis van het zand', een volgens de overlevering door God gestrafte stad midden in de Rub al-Khali-woestijn. De ooit zo steenrijke stad stond ook wel bekend als 'de stad van de duizend pilaren', maar voor jij als Drake de mysterieuze stad bereikt, zul je eerst een enorme woestijn moeten doorploegen, enigszins vergelijkbaar met de sneeuwgedeelten uit Among Thieves.
Ontwikkelaar Naughty Dog heeft al gesteld dat de woestijn in de game niet enkel mooi is om naar te kijken, maar dat het ook daadwerkelijk gameplay elementen gaat opleveren zoals instortende zandduinen. Voorts zou Drake zelfs kunnen verdwalen, maar hoe dat er in de praktijk uit gaat zien, blijft vooralsnog gissen.

VUUR AAN DE SCHENEN

Wat ik wel kan vertellen, is datgene wat ik met mijn eigen ogen heb gezien. Er zijn nu drie verschillende singleplayer settings en bijbehorende gameplay gedemonstreerd. Als eerste was daar de villa in Zuid-Frankrijk waar Drake en Sully zich al schietend een weg langs huurlingen moeten banen. Saillant detail: de villa komt in brand te staan en de vlammen slaan snel om zich heen.





Alsof fluitende kogels niet genoeg uitdaging bieden, moet je hier dus ook nog eens oppassen voor een steeds heviger wordende vlammenzee, instortende balken en houten vloeren die onder je voeten vandaan smelten. Het vuur ziet er prachtig uit en laat Sully en Drake vechten voor hun leven.

WE MAKEN WATER!

Nieuwer was het getoonde level aan boord van een enorm vrachtschip. Het is prijzenswaardig hoe Naughty Dog toch steeds opnieuw relatief standaard locaties en bekende gameplay zo'n draai weet te geven dat het nieuw en fris voelt en tegelijkertijd oogt als een spectaculaire avonturenfilm. Ik heb me in menig shooter een weg gebaand door de nauwe gangen van een schip, maar nog nooit deed ik dat in third-person terwijl het schip langzaam vol water liep, de boot hevig begon te deinen en uiteindelijk zelfs kapseisde! Ondertussen mag je nog wel steeds je pistool legen want de shootouts gaan gewoon door tijdens deze overdonderende ervaring.

RAIDERS OF THE LIVING DAYLIGHTS

Het derde singleplayer deel dat ik mocht bekijken, was achter gesloten deuren zonder camera's erbij, en daar zul je dus nog weinig ingame beelden van hebben gezien. Het speelt zich af op een vliegveld en Drake probeert zijn weg naar binnen te sneaken, ondertussen bekvechtend met Elena. Drake beweert dat hij niet zou kunnen leven met de wetenschap dat de sympathieke blondine iets zou overkomen en dat hij 'dit' toch echt alleen moet doen. Elena stemt mokkend in, maar wanneer Drake sluipend en klauterend zijn weg vervolgt, wordt hij ontdekt en zit er dus niet anders op dan de wapens te trekken.
Op de achtergrond rijdt een enorm vrachtvliegtuig de startbaan op en het is Drake er alles aan gelegen die kist in te halen. Met een uiterste krachtinspanning probeert hij richting het vliegtuig te rennen om de vlucht nog te halen maar tevergeefs... het vliegtuig is te snel. Daar komt echter Elena als redder



MAARTEN »

UNCHARTED 3 IS VOOR MIJ...
De beste aanbeveling die ik aan niet-gamers kan geven voor het spelen van games.

DE ÜBER TOP 15





in de nood aangescheurd in een gejatte Jeep. Drake springt de auto in, gaat rechtop staan en Elena stuurt tot vlak bij het landinggestel dat ieder moment in kan klappen.. maar niet voordat Drake zich aan de poot van het wiel heeft vastgeklampt en hij veilig naar binnen kantelt.
Drake is nauwelijks bekomen van de schrik als hij het laadruim in klimt en oog in oog komt te staan met een gespierde kleerkast. Een overduidelijk Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark momentje en ik genoot met volle teugen. Het komt uiteraard tot een gevecht en uiteindelijk gaat de laadklep open waarbij de lucht het vliegtuig in blaast. De cargo valt naar buiten, inclusief een zwaar voertuig en Drake zelf kan zich op 't nippertje aan een naar buiten bungelend net vastgrijpen.
Dit deel van de scene is bijna letterlijk overgenomen uit 007: The Living Daylights maar ook dat maakt geen ene fluit uit. De actie komt uiterst spectaculair in beeld.

BESTE THIRD-PERSON MULTIPLAYER OOIT?

Dat het met de singleplayer wel goed komt, staat buiten kijf maar dit keer leggen de makers ook veel nadruk op de multiplayer.
Naughty Dog wil dat Uncharted 3 de beste third-person multiplayer shooter game ooit wordt, die door miljoenen mensen maanden achtereen gespeeld zal blijven worden. Ambitieuze woorden die zich vertalen in een dik belegde multiplayer met maar liefst negen modi. De multiplayer mode die ik heb gespeeld was een simpele Team Deathmatch maar die was al zeer vermakelijk.
We speelden vier tegen vier en de layout van de map, een soort opslagruimte van een bedrijventerrein, was zeer gelaagd. Zo was het mogelijk om door gangetjes van opgestapelde containers te rennen voor alternatieve routes maar je kon ook bovenop de daken van kantoren klimmen en zo je weg vervolgen.
Sowieso speelt verticale gameplay opnieuw een grote rol waarbij je overal op en in kunt klimmen en al klauterend verder kunt schieten.
Meer dan voorheen kun je jezelf en je uitrusting customizen, van uiterlijke opsmuk tot veel meer boosters voor je guns. De levels bieden verschillende high interest points zoals een mounted gun achter een muurtje of een speciaal wapen dat door een overscherende helikopter gedropt wordt.
Verder zijn er ook dynamische levels waarbij het ene team in rijdende jeeps een ander team aan boord van een opstijgende vliegtuig dient aan te vallen.
PlayStation Plus leden kunnen as we speak deelnemen aan de multiplayer bèta van Uncharted 3. Ga dat dan ook doen, raad ik bij deze aan, je zult niet teleurgesteld worden...





JAN

UNCHARTED 3 IS VOOR MIJ...

Avontuur met een gouden hoofdletter A. Met Drake als een fantastisch personage om te spelen - hij is Indiana Jones en Han Solo ineen - en de terugkeer van de bekende cast, een tot de verbeelding sprekende reis rond de wereld en de combinatie van schietactie, platforming en puzzelen, wordt dit de vervolmaking van de serie.



JURJEN

UNCHARTED 3 IS VOOR MIJ...

De ultieme mix tussen een spel en een avonturenfilm. De organische manier waarop Naughty Dog prachtige natuur en menselijke bewegingen in beeld tovert, is van ongekende klasse. En ze weten als geen ander de speler op het randje van zijn stoel te houden met snedige dialogen, spannende omgevingen en talloze 'bijna-dood'-momenten. Wel hoop ik dat de nadruk wat minder dan in de voorgangers op vuurgevechten komt te liggen.

#2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Alle eerdere, hemelse ervaringen in de wereld van The Elder Scrolls terzijde, hoe gaat deel 5 in deze ultieme geek-reeks ons behagen? Vallen we als het Skyrim betreft al bij voorbaat in katzwijm omdat we weten wat we kunnen verwachten, en is dat niet té voorbarig? Wat Wouter betreft niet; dit is het Walhalla van de RPG.



Er zijn weinig games waarbij je, na het zien van een vers geplukt 3D plantje dat je in je inventory naar eigen inzicht kunt draaien, half in juichen uitbarst. Ook bestaan er maar een paar titels op de wereld die je een jubelend gevoel geven als je alleen maar rondkijkt in de prachtige omgeving, kijkend naar bebloemde struikjes en wuivend gras.
Zo begint de E3-demonstratie van Skyrim; heel sereen en betoverend, als een wandeling in het mooiste park van Midden-Aarde. We nemen een blik in de inventory van het hoofdpersonage en daar kunnen we alle objecten die je verzamelt zo gedetailleerd bekijken, dat als je runen kon lezen, je de diepere betekenissen van de schilden en helmen zou kunnen interpreteren. In Skyrim is een inventory niet langer een lange lijst aan woorden met misschien een klein plaatje ter illustratie, maar een interactieve database die de geschiedenis en de cultuur van het Noorden van Tamriel oneindig uitdiepen in de vorm van vele ingrediënten, tientallen stukken armor en honderden boeken.

REUS EN REUSACHTIGER

Terwijl de vele nerdgasms alweer langzaam opdrogen op de vadsige buiken van de aanwezige nerds, breekt de actie los op het scherm. De speler kan dual wielden met zowel magie als wapens, waardoor vele combinaties mogelijk zijn, en beschikt zelfs over finishers waarbij de view van first- naar third-person switcht om de bruutheid nog beter in beeld te brengen.



Een quest brengt ons naar een grot waar we een gast bevrijden uit het web van een huge ass spin, een klassiek RPG-wezen maar wel eentje die me de rillingen over de ruggengraat laat razen. Ik ben nu eenmaal geen groot liefhebber van die achtpotige freaks...



De demonstratie bereikt z'n hoogtepunt als we de grot verlaten en er recht voor onze neus enorme mammoeten met een viertal slagtanden langsstampen, vergezeld door reuzen die zelfs nog effe met kop en schouders boven de enorme slurfdragers uitsteken.
De giganten laten de speler met rust, totdat deze besluit z'n nietig ogende zwaardje in zo'n mammoet te prikken. Het beest valt aan, maar de speler staat z'n mannetje met ruim twintig levels aan ervaring, totdat een reus zich ermee gaat bemoeien. Net op het moment dat deze de speler wil pletten met z'n boomstam, vliegt er een draak over die de gigant van de grond plukt alsof een adelaar een konijntje grijpt, en hem als een lappenpopje ver weg tegen een berg in de achtergrond gooit. Ik knijp mezelf om er zeker van te zijn dat ik deze diepe epiek niet gedroomd heb...

THE CALL OF THE DRAGON

Zijn onze verwachtingen te hoog opgeschroefd? Is The Elder Scrolls een overhypte nerdserie en laten we ons te veel meeslepen door de potentie van Skyrim, iets wat er waarschijnlijk nooit uit zal komen zoals we verwachten?
Nee, dames en heren, The Elder Scrolls V is een belofte op 250 uur aan puur genot. Iedereen die ook maar een beetje van RPG's houdt, zal zich vanaf 11-11-11 maandenlang verliezen in een ontdekkingsreis door een grenzenloze wereld vol magie, fantasie en spektakel. Dit wordt geen Oblivion met wat betere graphics, dit wordt Morrowind met de grafische kracht van The Witcher 2.
Maak je klaar om omver geblazen te worden door een Dragon Shout waar je de rest van je leven van zult staan te trillen...





PLATFORM: PC / PS3 / XBOX 360
THE ELDER SCROLLS V - SKYRIM
RELEASE: 11 NOVEMBER 2011

IN GESPREK MET SATORU IWATA

Nintendo zaaide met de onthulling van Wii U aanvankelijk behoorlijk wat verwarring. Jan raapte al z'n moed bij elkaar en voelde de hoogste baas van Nintendo, Satoru Iwata, hierover eens stevig aan de tand.

Iwata is tijdens mijn interview als een apetrotse pappa die voor het eerst zijn pasgeboren kindje toont maar tegelijkertijd bescheiden blijft. We hebben hier dan ook te maken met een erudiet man die Nintendo na de mindere jaren uit het slop heeft weten te trekken, en met de Wii de nummer één positie op de consolemarkt wist te bereiken. Een visionair die tijdens ons interview voortdurend liefkozend zijn hand op de nieuwe machine en de veelbesproken controller legt.

PU: *Wat ging er mis tijdens de persconferentie? Niemand wist na afloop precies wat Wii U nu eigenlijk was?*
Iwata: 'Achteraf gezien zeg ik: "het was niet goed." We hadden ook de console moeten laten zien. De controller is echter het meest spraakmakend en dus hebben we die de hoofdrol gegeven. Toch hebben we al voor de E3 heel duidelijk gezegd dat we de opvolger van de Wii zouden tonen, dus de verwarring heeft ons wel een beetje verbaasd. Maar goed, we hebben flink wat huiswerk te doen de komende maanden.

PU: *Wie tracht Nintendo te verleiden met Wii U? Hardcore gamers die zich de laatste jaren in de steek gelaten hebben gevoeld? Hebben die inmiddels niet een PlayStation 3 of een Xbox 360 in huis gehaald?*
Iwata: Met de Wii zijn we trendsettend geweest op het gebied van motion controls. De hardcore gamer is misschien wat van ons vervreemd geraakt maar als het om graphics gaat, speelt dat bij Wii U geen rol meer.
Veel grote multiplatformtitels zullen verschijnen voor Wii U en dankzij onze unieke controller denk ik dat die games op de Wii U de meest unieke en uitgebreide ervaring gaan bieden. Daarnaast zullen we nog steeds unieke Nintendo games blijven maken. Innovatie en originaliteit staan altijd voorop. Bovendien moet Wii U ook interessant zijn voor non-gamers. Meer apparaten dan de Wii U zou je niet nodig moeten hebben in de woonkamer.

PU: *U doelt op de Wii U als multimedia device voor allerhande content? Muziek, films, digitale televisie, internet, gaming?*
Iwata: Het is nog te vroeg om daarover te praten, maar technisch is het allemaal mogelijk.

PU: *Hoe krachtig is de Wii U als het gaat om HD graphics in relatie tot de PlayStation 3 en Xbox 360? En wat als Sony of Microsoft volgend jaar een nieuwe console aankondigt?*
Iwata: Graphics zijn belangrijk maar niet zaligmakend. Het gaat om de toepassingen en de beleving. De Wii U controller biedt een unieke spelervaring en ook nog eens in HD.

PU: *Waarom bracht Nintendo enkel Wii U techdemo's naar de E3 terwijl Ubisoft al een vroege, speelbare previewversie had van Ghost Recon: Future Soldier?*
Iwata: Wij hebben een zeer goede band met Ubisoft en zij waren de eerste third-party uitgever aan wie we de Wii U toonden. Ze waren erg enthousiast en kwamen vlot met heel veel creatieve toepassingen. Bovendien heeft Ubisoft veel meer mankracht dan wij. Zij kunnen dus relatief snel een Wii U game maken.

PU: *Tot slot, kan ik de Wii U controller ook in de bus of trein meenemen voor een spelletje schaak of patience?*
Iwata: De Wii U controller is geen handheld. Hij werkt alleen samen in de buurt van de console. Voor een portable game-ervaring hebben we de DS en 3DS. ✪



#3 TOMB RAIDER

Lara Croft kreeg in de loop der jaren steeds meer pixels, grotere tieten en levenservaring naarmate de avonturen die ze meemaakte elkaar in rap tempo opvolgden. Lara Croft anno 2011 is een gamecharacter met een rijke ~~borstpartij~~ geschiedenis!



Op de E3 kwam ik in aanraking met een hele andere Lara! Ze had geen grote tieten. Ze had geen ervaring. Het was een jonge dame met slechts 21 lentes op de teller. Het enige dat ze wel had, waren polygonen, want jongens wat zag ze er bizar mooi uit!

TITANIC

Als een onwetend schaap gaat Lara haar eerste avontuur tegemoet samen met haar mentor Conrad Roth. Ze stappen in een groot schip genaamd 'The Endurance', maar al snel gaat het helemaal mis. Het schip zinkt middels Titanic taferelen naar de bodem van de oceaan, vlak voor de kust van een Japans eiland.
Het volgende moment hangt Lara ondersteboven aan een touw in een onheilspellende grot. Door een paar keer heen en weer te slingeren langs een vuurtje, krijgt de Britse schone het voor elkaar om het touw door te fikken. Ze valt een flink aantal meters naar beneden, precies op een berg botten. Ze schreeuwt het uit! Haar ribbenkastje moet gebroken zijn! De rest van het level heeft ze dan ook zichtbaar pijn en beweegt ze zich strompelend voort.

GENIETEN

De omgevingen en Lara zien er zo bewonderenswaardig goed uit dat het pure geilheid voor de ogen is. Zelfs de glimmende rotswanden waar Lara langs klautert zijn zo mooi dat je je vingers er vierkant bij aflebbert. En dan die lichtinvallen van de brandende fakkels en hier en daar een zonnestraaltje dat de grot binnendringt...
Bedenk Lara er dan ook nog eens bij met vieze, gescheurde kleertjes, modder op haar beentjes, een verbandje om haar bovenarm en de blik van een bang hert dat in een stel koplampen kijkt, en je snapt het: dit is genieten geblazen!

FILMISCHE CAMERA

De actie die Lara meemaakt, bijvoorbeeld wanneer ze door een doorgang zwemt die vol water staat, wordt prachtig filmisch weergegeven. De camera en de speler kijken letterlijk over de schouder van de archeologe mee. Het lijkt wel alsof je in een rugzak bij haar achterop zit. Dichter bij de actie kun je niet komen.
In de puzzel die we voorgeschoteld kregen, moest mevrouw Croft een brandende fakkel onder een waterval door zien te krijgen. Een vrij pittige opdracht die uit meerdere onderdelen bestond. Voor de n00bs is er de optie om bepaalde onderdelen te laten oplichten als je er de ballen van snapt. Typisch zo'n game die je moeder ook kan spelen. Is dat erg? Welnee!
Ook liet een afgevaardigde van Crystal Dynamics nog zien dat Lara skillpunten ontwikkelt die je kunt verdelen over verschillende vaardigheden, zoals klimmen of springen. Je kunt via een hubje ook makkelijk keuzes maken welke levels je wilt doen. Een heel nieuw element in de Tomb Raider reeks.



KEIHARDE ACTIE

Al snel werd duidelijk dat de actie die de jonge chick meemaakt keien keihard is. Ze valt hard op de grond, verzuipt bijna, schreeuwt het continu uit van de pijn en gooit er hier en daar een angstig gilletje doorheen. Als ik m'n ogen van het scherm hield, had ik het idee dat ik een pornofilm aan het kijken was. Helemaal toen ze in het eerste gevecht belandde.
In de tweede missie die we zagen, moest de jonge tante een verbandtrommel voor haar (door een wolf gebeten) mentor halen. Daarnaast hebben ze een radiootje nodig om een SOS-signaal uit te zenden naar de bewoonde wereld.
Opvallend was verder dat Lara de keuze had om verschillende wegen te bewandelen, via een bergdorpje, dat leek op een half open wereld. Daar zag ik Lara speels over daken springen, terwijl het water met bakken uit de hemel kwam en ze weer kletsnat werd. Jongens, ik ben verliefd. Wat een chick, en dat zonder grote tieten!





TOMB RAIDER
RELEASE: NNB

PLATFORM:
PS3 / XBOX 360 / PC



#4 MASS EFFECT 3

BioWare heeft met Mass Effect 2 een aantal hardcore RPG-fanaten in de steek gelaten, want de nadruk in deze game lag veel meer op third-person knallen dan op het levellen van Shepard en z'n maten. Hoe zit dat met deeltje 3?



PLATFORM: PC / PS3 / XBOX 360

MASS EFFECT 3
RELEASE: 9 MAART 2012



Wees gerust: ME3 lijkt op het gebied van RPG-diepte tussen ME 2 en deel 1 in te hangen. Dat betekent dus dat er veel meer skills, veel verder te upgraden zijn, je je stats eigenhandig kunt aanpassen, en dat alles in menuutjes die een aangenaam stuk ingewikkelder zijn dan in de voorganger. Daarnaast zijn guns te upgraden met bekende aanhangsels en scifi-achtige toevoegingen.

THEY COME...

Gelukkig lijkt deel 3 toch niet minder filmisch te zijn geworden. We kregen het begin van de game te zien, vanaf het moment dat Shepard uit de rechtszaal op Aarde stapt, en hij geconfronteerd wordt met een full on invasie van de Reapers.
De manier waarop de enorme, inktvisachtige ruimteschepen tussen de glimmende skyscrapers landen, is zo onheilspellend dat ik er kippenvel van kreeg. Nog nooit, in film noch game, is een alien invasion zo vet in beeld gebracht als hier. Je voelt het in je oogballen; de strijd om Aarde is aan en het gaat HARD worden!



OUD EN NIEUW

Als Shepard de strijd aangaat met zowel oude bekenden (Husks) als nieuwe Reapers (hulking cannibals) blijkt al snel dat de kampioen wat nieuwe moves heeft geleerd en oude heeft herleerd. Zo verandert z'n omni-tool desgewenst in een mesvormig object, waarmee hij op stoere wijze stealth kills en instant mêlee kills kan maken. Granaten zijn wederom standaard uitrusting en van dekking naar dekking gaan is vergemakkelijkt dankzij blauwe pijlen die aangeven waar je terecht komt.
Het komt erop neer dat de combat tegelijkertijd uitgebreid is en intuïtiever is gemaakt, waarmee de cirkel rond is. Want we hebben meer RPG-elementen en strakkere knallerij, wat de fuck willen we nog meer van een verse Mass Effect?

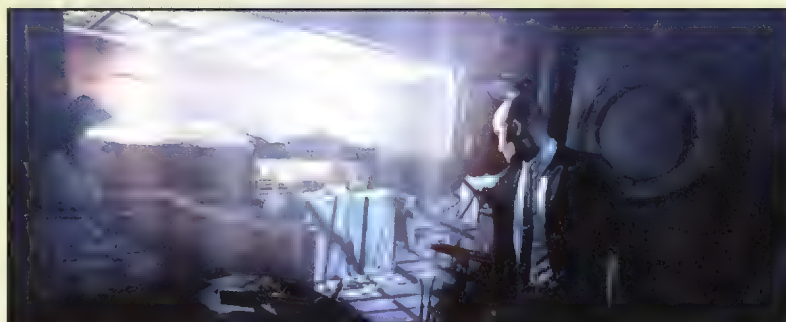
#5 HITMAN: ABSOLUTION

De kale huurmoordenaar in z'n maatpak, beter bekend als Codename 47, is terug.

Deze keer wordt zijn avontuur ondersteund door de nieuwe Glacier Engine 2.0, hetgeen direct terug is te zien in de mimiek van de personages en de details van de grimassen. Animaties, licht- en schaduweffecten alsmede leveldesign zijn stuk voor stuk fraaier dan ooit.
Dat valt meteen op wanneer de beruchte kaalkop in Chicago in een oude vervallen bibliotheek veilig de uitgang moet zien te bereiken, terwijl een minileger aan politieagenten naar hem op zoek is.

SOEPELER

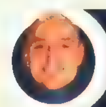
Een automatisch coversysteem zorgt ervoor dat de besturing een stuk soepeler gaat maar het is opnieuw aan de speler hoe te handelen. Je kunt trachten een voor een de politieagenten uit te schakelen en dat kan op velerlei manieren. Vanachter besluipen en neerrammen met een zwaar voorwerp bijvoorbeeld, of wurgen, z'n nek breken, met een wapenstok de adamsappel kraken, onder aan een reling hangen en een passerende agent de diepte in sleuren... het zijn zomaar een paar mogelijkheden. Tijdens de demonstratie achter gesloten deuren zagen we ook nog andere manieren van aanpak. Bijvoorbeeld het grijpen van een agent als levend schild en met je gun zijn collega's op afstand houden. Of een kroonluchter naar beneden laten vallen en zo ineens zes man uitschakelen. En dan nog heb je niet alle opties gehad. De stoppenkast saboteren en donkerte creëren, lampen stuk voor stuk uitschieten, een politie-uniform aantrekken en je vermomd van A naar B begeven... bedenk het, en het kan in Hitman Absolution.





INSTINCT

De nieuwe vaardigheid Instinct komt hierbij als geroepen. Denk aan Eagle Vision uit Assassin's Creed waarbij Hitman's directe vijanden rood oplichten én hun beoogde route een stukje zichtbaar wordt. Zo kun je perfect anticiperen en op het laatste moment je dodelijke beslissingen bijstellen en koelbloedig uitvoeren.
Codename 47, welkom terug!



PLATFORM: PC / PS3 / XBOX 360

HITMAN ABSOLUTION
RELEASE: 2012

#6 BIOSHOCK INFINITE

BIOSHOCK INFINITE
RELEASE: NNB

PLATFORM:
PS3 / XBOX 360 / PC





Dat BioShock Infinite van een totaal ander kaliber wordt dan BioShock 1 en 2 werd weer eens duidelijk tijdens deze E3.

De dystopische setting die de vliegende stad Columbia is, lijkt bijna nog gestoorder dan Rapture, en het rijke kleurenpalet staat in schril contrast met de keiharde praktijk van het leven aldaar.
Terwijl hoofdrolspeler Booker DeWitt op zoek is naar een mysterieuze vrouw genaamd Elizabeth, heerst er in Columbia een burgeroorlog tussen ultranationalisten en Vox Populi, gewelddadige rebellen die iedereen neerknallen die hun ideologie in de weg staat.

ZWEVENDE STAD

Elizabeth beschikt over speciale krachten. Zo kan ze dieren en mensen helen, stoeit ze met tijd en ruimte en kan ze voorwerpen manipuleren. Dat maakt haar een waardevolle asset en dus roep jij als Booker de toorn van de massa over je af wanneer je haar tracht te bevrijden uit het hysterische Columbia.
Datzelfde Columbia is overigens waanzinnig fantasievol vormgegeven en met geen enkele andere setting uit welke game dan ook te vergelijken. De in de wolken drijvende stad is opgebouwd uit verschillende vliegende eilanden en gebouwen, en je verplaatst je van A naar B middels een vertakkend railsysteem.
Met een haak aan je linkerarm roetsj je razendsnel als een soort monorail door de stad, terwijl je ondertussen regelmatig beschoten wordt door vijanden. Je kunt midair wisselen van rail en dat ziet er behoorlijk spectaculair uit... helemaal als je tijdens deze one-man achtbaanritjes bestookt wordt door een immense zeppelin die raketten uitspuwt. Gelukkig draag je zelf de nodige guns bij je en beschik je over plasmid-achtige krachten waarmee je vijanden aanpakt.



SONGBIRD

Alsof de twee rivaliserende groepen je het al niet lastig genoeg maken, is daar ook nog Songbird, een enorme mechanische vogel die dienst doet als persoonlijke bewaker van Elizabeth. Het beest voelt zich verraden en breekt de halve stad af in zijn strooptocht naar Booker. Ja, het is een gezellige boel daar in Columbia...

#7 THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD



Na de aankondiging in 2009 en de onthulling in 2010, was het in 2011 tijd om... gewoon nog wat meer van Skyword Sword te laten zien. En wat we zagen sprak weer tot de verbeelding.

Het bewegingsgevoelig zwaardvechten bleek nog beter te werken dan vorig jaar. De vijanden lieten ook niet zo overdreven duidelijk zien waar je ze precies moest raken (horizontaal, verticaal of diagonaal), het is echt een kwestie van goed kijken, snel inschatten en op het juiste moment toeslaan. Dat geldt ook voor de spinachtige wezens die je met een zwiep omhoog moet omkiepen en dan met een stekende beweging in het hart moet treffen. Het voelt erg goed en... best wel hardcore allemaal.

OUD EN NIEUW

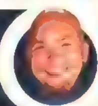
Er zit een geest van een hulpvaardige mevrouw in je zwaard. Dat is een deel van het verhaal, net als de andere gedaante die je omgeving krijgt als je dat zwaard ergens in de grond steekt. Vervolgens mag je de veranderde wereld dus zonder zwaard verkennen, en dingen veranderen die weer van invloed zijn op de 'gewone' wereld.
Het is een mix van oude en nieuwe elementen die mede door de bewegingsgevoelige besturing weer fris aanvoelt. Je kunt bijvoorbeeld dat zwaard van je (met de pointer-functie) ook op de omgeving richten om hem als soort van metaaldetector te gebruiken.

PLUIMVEE

We zagen dit keer ook een nieuwe manier om je te verplaatsen: op de rug van een grote vogel! Ik speelde alleen een zwerkbal-achtige, afgesloten missie met dat fladderbeest, maar we hopen natuurlijk dat je met dat pluimvee ook gewoon over de grote open Zelda-wereld mag vliegen.
Eerlijk gezegd ben ik ondertussen wel klaar met al die losse fragmentjes en elementjes uit Zelda, en smacht ik ernaar om de complete game te zien en te checken hoe alles aan elkaar hangt en zich tot elkaar verhoudt!

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
RELEASE: 2012

PLATFORM:
Wii



Made for iPod iPhone iPad

NIEUW! *Bediening voor uw Apple-producten**



uw muziek klonk nog nooit zo goed.

Welkom in een wereld die beter klinkt en waarin uw muziek als nooit tevoren tot leven komt. De QC® 15 hoofdtelefoon is onze beste hoofdtelefoon, uitgerust met Bose-technologieën die een natuurlijke geluidsweergave produceren die ondenkbaar is voor conventionele hoofdtelefoons. Dankzij de verbeterde ruisonderdrukking geniet u van elke nuance in uw muziek en verdwijnen afleidingen naar de achtergrond. Music Emotion noemt de hoofdtelefoon "een topproduct" en meldt "als u van muziek houdt, moet u zeker de aanschaf van deze hoofdtelefoon overwegen...". Het is een verschil dat u moet horen om het te geloven.

QuietComfort® 15

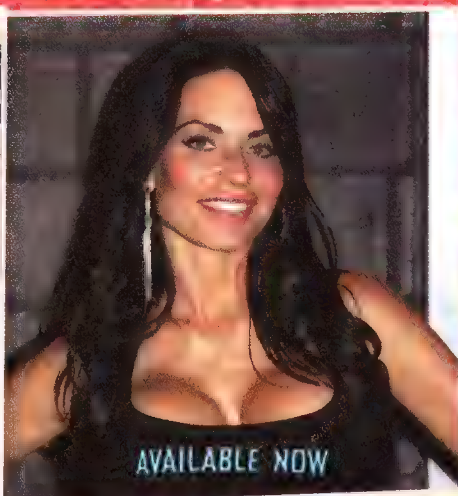
Acoustic Noise Cancelling® hoofdtelefoon

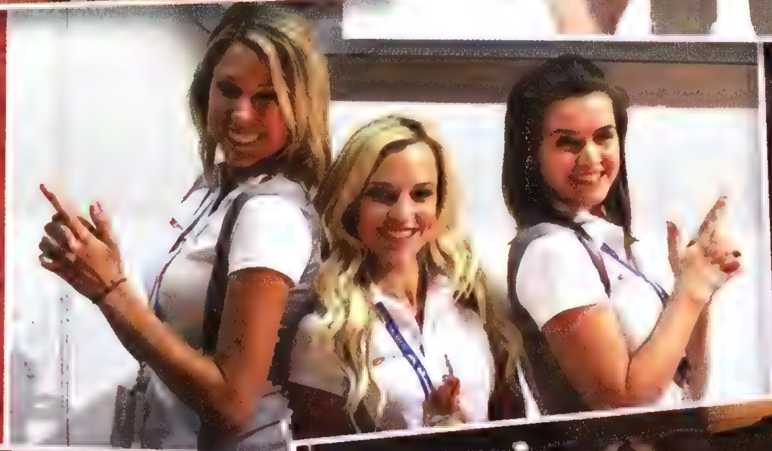
Ervaar het verschil dat Bose-technologie maakt.
Ga naar Bose.nl of bezoek een geautoriseerde Bose®-dealer.

BOSE®
Better sound through research®




STUSSY


AVAILABLE NOW
















Bethesda

#8 MARIO KART 3DS

Met Mario Kart games zit het meestal wel goed, en dat geldt zeker voor de portable Mario Karts. Iedereen met een grijsgespeeld exemplaar van Mario Kart op GBA of DS zal dit kunnen beamen. Ervaren karter als ik ben, hoefde ik maar een paar proefrondjes te racen om te zien dat Mario Kart 3DS ook weer een erg puike portable versie gaat worden.
Zestig beeldjes per seconde, geweldige 3D-diepte in de kleurrijke graphics, goede, gevarieerde parkoersen en een pittig racegevoel dat wat extra diepgang krijgt doordat je nu ook onderwater kunt racen en hoge sprongen op het droge met een automatisch openslaande deltavleugel aanzienlijk worden verlengd. Dat zweefvliegen voelt echt geweldig, en geeft natuurlijk ook een nieuwe dimensie aan het risicovol inhalen en zoeken naar shortcuts.
Tel daarbij de mogelijkheid je eigen karts te maken, de multiplayer voor acht spelers (on- en offline), en het is moeilijk hier niet dolenthousiast van te worden.



MARIO KART 3DS
RELEASE: Q4 2011



PLATFORM: 3DS

#10 BATMAN ARKHAM CITY

Was het vervolg op Arkham Asylum in de basis dezelfde game geworden, alleen dan in een nieuwe setting, met andere schurken en een lading extra moves, dan was ik al best tevreden geweest.
Maar Rocksteady gaat veel verder dan dat; zo mogen we Arkham City gerust free-roaming noemen, inclusief side missions, te verzamelen shit en een lading nieuwe manieren om je door Gotham te verplaatsen.
Daarnaast zijn er zeker meer bad guys te bestrijden (o.a. The Penguin en Two-Face), waarvan je er veel meer dan in deel 1 fysiek tegen het lijf zal lopen en is het briljante vechtsysteem inderdaad flink uitgebreid met nog bruter gemep.
De grootste verrassing is misschien nog wel dat je tien procent van de game met Catwoman zal doorspelen, een pittig vrouwke dat sneller en sneakier knokt en zeker niet onderdoet voor die ouwe Bats.
Verdigitalisering van comics to the max dit!



BATMAN: ARKHAM CITY
RELEASE: 21 OKTOBER 2011



PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

#9 UNCHARTED GOLDEN ABYSS

Golden Abyss is een op zichzelf staand Uncharted avontuur met schattenzoeker Nathan Drake in de hoofdrol.
Het spel is tevens het beste visitekaartje voor Sony's nieuwe handheld dat je maar kan bedenken.
Alles wat Drake in 'het groot' kan, kan hij ook op de PS Vita: klimmen, achter muurtjes cover nemen, third-person schieten, vuistgevechten aangaan en grappige oneliners droppen in oogstrelende cutscenes.
Met twee pookjes bestuurt U:GA hemels en met de rechter trigger schiet je je wapens leeg, terwijl je met het cirkeltje dekking zoekt.
Nieuwkomers worden tegemoet gekomen via diverse touchscreen toepassingen: trek met je vinger een streep over het voorste scherm van de PS Vita en Nathan doet een aantal sprongen en/of klauter moves achter elkaar. Is deze 'casual' stijl je onwaardig, dan gebruik je gewoon de reguliere actieknoppen.
In beide gevallen zul je je vingertjes aflikken bij het zien van de pracht en praal van deze PS Vita game...



UNCHARTED: GOLDEN ABYSS
RELEASE: NNB



PLATFORM: PS VITA

#11 FAR CRY 3

Far Cry 3 begint met een massamoord. Onschuldige burgers worden vanaf een klif het water in geworpen. Ze hebben allemaal een touw met daaraan een steen aan hun voet, en even later ben jij aan de beurt.
Na je ontsnapping brengt de demo ons in rap tempo op verschillende plaatsen van een prachtig tropisch eiland, alwaar de bevolking wordt geterroriseerd door een moordzuchtig leger onder aanvoering van een totaal doorgedraaide freak.
Er is dus werk te doen. Sneakend vijanden uitschakelen, snipen van een veilige afstand, of complete chaos aanrichten terwijl je Rambo aan het spelen bent; jij bepaalt hoe je een missie afwerkt in de vrije wereld die je kent uit de voorgaande Far Cry delen.
De freak heeft de beste voice-acting sinds jaren in een game, en dit in combinatie met de bekende Far Cry gameplay en de gruwelijke graphics bezorgden me kippenvel tot zo'n dikke drie uur na de demo.



FAR CRY 3
RELEASE: 2012



PLATFORM: PC / XBOX 360 / PS3

#12 LUIGI'S MANSION 2

De eerste Luigi's Mansion was stiekem al ontwikkeld voor weergave in stereoscopisch 3D (al is die functie van de GameCube nooit gebruikt). Het eerste spel dat Nintendo intern demonstreerde op de in ontwikkeling zijnde 3DS, was ook een Luigi's Mansion. Met andere woorden: Luigi's Mansion en 3D zijn letterlijk voor elkaar gemaakt.
Het 3D-kijkdooseffect wat de 3DS genereert, sluit dan ook naadloos aan op de manier waarop de poppenhuiskamertjes van dat spookhuis in beeld verschijnen. Door het wisselen tussen rustig zoeken en puzzelen met snelle spookzuigactie, is de game ook nog eens uiterst geschikt voor een portable spelervaring.
Nadeel is wel dat Luigi weer door eenzelfde soort spookhuis loopt als in de voorganger. Waarom niet een spookboot, spooktrein, spookbos of spookpretpark? Gelukkig zit er wel veel variatie in de typen spoken en puzzels, en die laten zich beide ook niet makkelijk passeren.
Ik bleef in ieder geval tot het eind van de demo geboeid, vermaakt en uitgedaagd.



LUIGI'S MANSION 2
RELEASE: 2012



PLATFORM:
3DS

#14 BATTLEFIELD 3

Het is oorlog tussen de twee grootste uitgevers uit de game-industrie, en de strijd wordt gestreden tussen Battlefield 3 en Modern Warfare 3.
Die laatste heeft de grootste fanbase maar BF3 heeft een nieuwe engine en die is tot heel wat fraais in staat. Ik speelde de multiplayer en die zag er (op een dikke PC) overdonderend goed uit. De enorme maps kennen altijd meerdere routes en het beukende geluid trilt nog na in m'n trommelvliezen.
De Metro map speelt zich af in Parijs tijdens de spelmode 'Rush' en de enorme grootte ervan, met diverse routes en vertakkingen, nodigt uit tot verschillende tactieken.
De klassen bestaan uit Engineer, Medic, Assault en Recon (Spec Ops uit BF2 is opgeofferd). Schade is dynamisch en laat je doorgangen creëren, evenals brokstukken waarachter je kunt schuilen.
De besturing is zo strak als een vioolsnaar en als sneer naar CoD - Elite komt Battlefield met iets soortgelijks: Battlelog... en die is gratis.



BATTLEFIELD 3
RELEASE: 25 OKTOBER 2011



PLATFORM:
PC / PS3 / XBOX 360

#13 GEARS OF WAR 3

Gears of War 3 verdronk bijna in alle drietjes op de beurs (Uncharted 3, ME 3, Far Cry 3, Battlefield 3, MW 3, enzofuckingvoorts), ware het niet dat de gameplaybeelden tijdens de Microsoft presentatie bijzonder indrukwekkend waren, met dat beeldvullende Lament watermonster en alles.
Gears blijft een shooter voor de gamer die op zoek is naar een wat minder snelle en hectische ervaring dan CoD of Halo, maar als dat inderdaad je ding is, dan krijg je met GoW 3 een ontzettend dik pakket om op te kauwen.
Een Horde mode die al staat als een game op zich, een campaign die de trilogie afsluit, een multiplayer die lijkt terug te keren naar de kwaliteit van die van deel 1 en als extraatje de Beast mode.
In november kunnen we de ballen van alle Locust afzagen en daarvoor zal ik zelfs mijn 72-urige sessies Skyrim met plezier onderbreken.



GEARS OF WAR 3
RELEASE: 20 SEPTEMBER 2011



PLATFORM:
XBOX 360

#15 DRAGON'S DOGMA

Op de laatste dag van de E3 zag ik op de Capcom-stand het zoveelste fantasiespel met een ridder. Toch maar eventjes proberen, en een half uur later wist ik het: dit is mijn game van de show!
Wat er zo tof aan is? Allereerst de middeleeuws ogende open wereld vol uitgestrekte velden, dichte bossen, complexe kerkers, sprankelende bergbeekjes, machtige kastelen en schilderachtige dorpjes waarin honderden dorpelingen gewoon een beetje hun eigen ding doen. Maar ook de mogelijkheden die je in die wereld hebt, spreken tot de verbeelding. Je hebt talloze opties om met puzzels en vijanden af te rekenen, al dan niet met hulp van je drie bondgenoten. Je kunt ook dingen vastgrijpen, bijvoorbeeld kleine vijanden om ze weg te gooien, of supergrote vijanden om erin te klimmen. En dan heb ik 't nog niet eens gehad over die enorme draken en andere mythologische monsters die je op allerlei creatieve manieren kunt killen. Helemaal mijn ding dus.



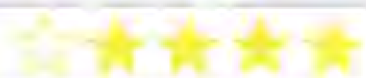
DRAGON'S DOGMA
RELEASE: Q1 2012



PLATFORM:
XBOX 360 / PS3

PARTY REPORT

NINTENDO BORREL



Waar Sony's feestjes meestal gepaard gaan met snoeiharde muziek en halfnaakte wijven, kiest Nintendo elk jaar weer voor een receptieachtige bijeenkomst rondom een zwembad.

Zo'n zwembad locatie is niet verkeerd hoor, het geeft ruimte voor wat ontspannen gebabbel over koetjes en kalfjes. De meest gestelde openingsvraag was natuurlijk: en wat vind jij nou van die Wii U?
De locatie was dit jaar weer het dak van het London Hotel, een dak waar de gemiddelde PU-redacteur inmiddels toch wel een feestje of vijf heeft mogen beleven. Weet je nog dat Jurjen een jaar of zes geleden tijdens een Nintendo-feestje in een zwembad sprong? Zelfde locatie.
Het uitzicht over West Hollywood is nog steeds spectaculair, maar eerlijk gezegd was de locatie waarin Nintendo in 2010 de zwembadreceptie hield toch wel wat fraaier (in de tuin van het W Hotel). Jazeker, wij zijn verpest.
Tegen twaalven vertelde Niels aan Jurjen dat hij wel wilde vertrekken, maar dat Jurjen gerust zijn biertje nog even op kon drinken. Wat Jurjen op typisch Assense manier opvatte als: ga gerust verder met nieuw bier halen en zuipen, ik zeg het wel als ik wil vertrekken.
Het is nog laat en gezellig geworden die nacht waarin eigenlijk niemand de snoeiharde muziek en halfnaakte wijven heeft gemist.

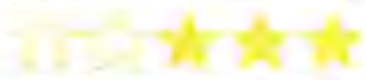


Net voor Jurjen z'n cameraatje per abuis in een vol glas bier dropte, maakte hij nog deze schit-te-ren-de foto vanaf het balkon.



Deze foto is dus gemaakt met een nat cameraatje, en dat zie je toch.

PLAYSTATION 'AFTER PRESSCONFERENCE'

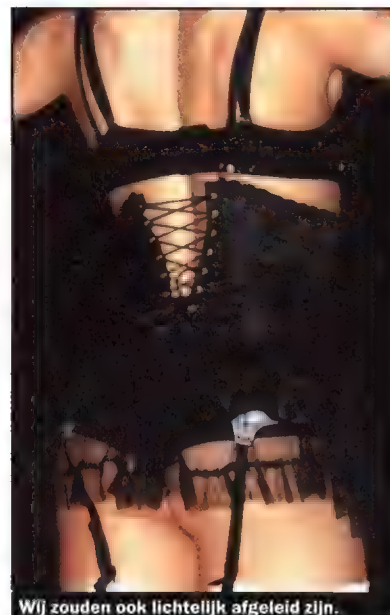


De tijd dat Sony, Microsoft en Nintendo aparte, grote E3 feesten hielden, compleet met bands van het kaliber Foo Fighters, Outkast, Black Eyed Peas of Jamiroquai, ligt inmiddels ver achter ons. Toch was het dit jaar Sony dat weer een beetje de oude tijden deed herleven.

Meteen na Sony's persconferentie werd het doek achter het podium opengetrokken waarna een DJ inclusief dansers zichtbaar werden. De man draaide een retestrakke set terwijl het aanwezige publiek diverse games - die net daarvoor gepresenteerd waren - kon spelen. Daarnaast werd er genoten van de nodige (alcoholische) versnaperingen.
De zaal splitste zich al snel op in drie groepen. Mensen in de rij voor een hands-on met de PS Vita, spelende mensen met PS3 gamedemo's en mensen met een drankje die genoten van het uitzicht... op danseressen in zwarte lingerie.
Nadat de DJ zijn set had afgedraaid, kwam Sony PlayStation Amerika baas Jack Tretton op het podium om de band van de avond aan te kondigen: Jane's Addiction. Terwijl wij elkaar schouderophalend aankeken - alleen Jan kende de band - gingen de aanwezige Amerikanen helemaal uit hun dak.
De PU crew moest echter voornamelijk grinniken bij het zien van de zoveelste belachelijke pose van de doorgesnoven voorman Perry Farrell die qua zang zijn beste jaren wel gehad heeft. Gitarist Dave Navarro maakte de set nog enigszins goed, en de man verdient natuurlijk eeuwig respect omdat hij van 2003 tot en met 2006 getrouwd is geweest met Carmen Elektra.
Echter, nog voor de toegift van de band had de PU afvaardiging het pand reeds verlaten.

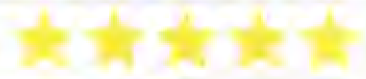


Het lijkt wel of die gast weet welk plaatje hiernaast staat.



Wij zouden ook lichtelijk afgeleid zijn.

25 JAAR UBISOFT



Ubisoft bestaat dit jaar 25 jaar en dat mocht niet onopgemerkt voorbij gaan. De Franse uitgever/ontwikkelaar had de complete nachtclub My House in Hollywood afgehuurd voor een goed feest.

Lekkere hapjes, een uitgebreid taartenbuffet en diverse bars om de kelen te smeren, zorgden voor een aangenaam verpozen. Bij de cocktailbar was het opvallend druk, en dat had alles te maken met de mojitos die bliksemsnel voor onze neuzen in elkaar werden gemixt.
De DJ was niet te beroerd om schaamteloze discoklassiekers



Jan had van z'n gespaarde airmiles z'n vader over laten komen.

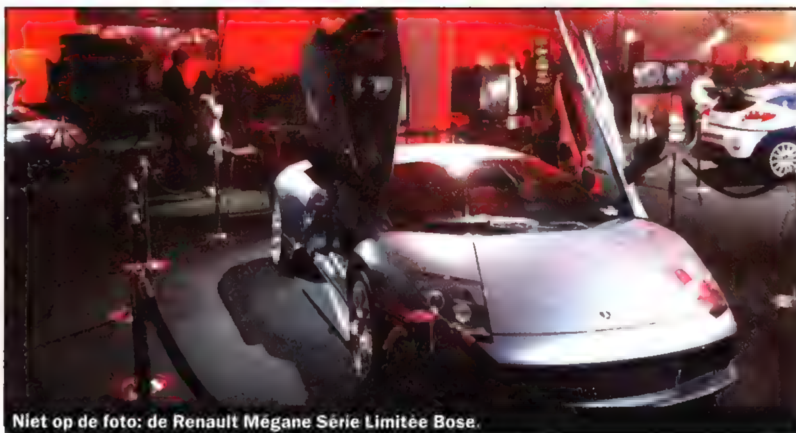
af te wisselen met de laatste hits waardoor zelfs Yves Guillemot even met de voetjes van de vloer ging op de dansvloer.

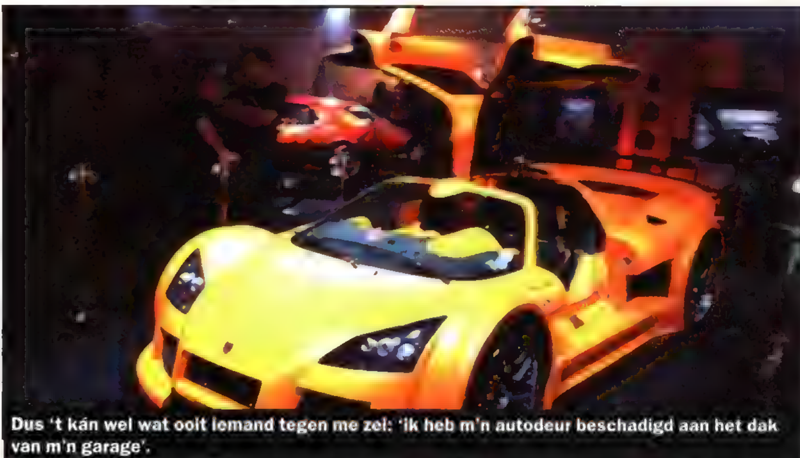
Het Ubisoft feestje illustreerde op aangename wijze het karakter van het bedrijf: losjes, een goede sfeer en ontwikkelaars die nog gewoon tijd hebben voor een praatje met normale stervelingen. Zo werd Jan toch zeker een kwartier lang babbelend met Guillemot gespot die hem in vertrouwen vertelde dat op de volgende E3 een nieuwe Splinter Cell en Rainbow Six aanwezig zullen zijn. Oké, meneer Guillemot, die staat.

FORZA 4 PARTY

Bovenop het LA Live Event Deck, een soort van vliegdekschip zonder schip (een, eh, vliegdek dus) had Microsoft flink uitgepakt voor hun Forza Motorsport 4 feestje.

In en om een flinke partytent stond zo'n vijf miljoen euro aan auto's opgesteld, waaronder Lambo's, Porsches en meer belachelijk dure, rijdende statussymbolen en race-monsters. Daarbij kon je de vierde Forza spelen op een aantal pods, maar aangezien dit maar één track en een viertal wagens betrof, zal niemand daar warm van zijn geworden.


Niet op de foto: de Renault Mégane Série Limitée Bose.


Dus 't kán wel wat ooit iemand tegen me zei: 'ik heb m'n autodeur beschadigd aan het dak van m'n garage'.

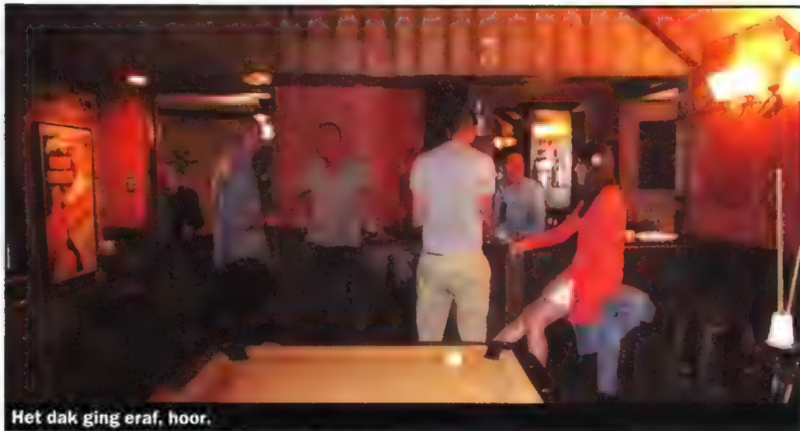
Het feit dat er met het nieuwe controller/stuurtje van MS gespeeld kon worden, was wat interessanter, jammer alleen dat het ding op z'n zachtst gezegd nog wat getweaked mag worden.
Wouter toog in z'n uppie naar deze partij en dat was misschien nog wel het grootste probleem, want de Groninger verveelt zich nogal snel. Dus, nadat hij wat citroenkip en smeuïge brownies gegeten had, een wodka jus en een margarita achterover had geslagen, wat met PR-dudes gepraat en een paar rondjes Forza had gespeeld, vond ie het wel weer welletjes.
Net op het moment dat hij z'n goodiebag wilde ophalen om op te rotten, begon Mix Master Mike een plaatje te draaien. Bleef hij toch nog even hangen...

PU VILLA BBQ PARTY

Je zit met tien man in een forse villa in Hollywood, Los Angeles. Vanwege de E3 zijn tientallen vrienden en contacten uit Nederland ook naar LA gevlogen. De zondagavond voorafgaand aan de E3 zijn er geen feestjes en heeft eigenlijk nog niemand iets te doen. Als een perfecte storm kwamen al deze omstandigheden bij elkaar, en dat kon maar tot één ding leiden: de PU Villa BBQ Party.

Ter voorbereiding werden zondagmiddag al flink wat dozen bier, flessen sterke drank, zakken nacho's en bakken vlees de villa binnengedragen. Maar om een beetje beschaafd voor de dag te komen, werden er natuurlijk ook luxe wijnen, stokbrood en riante salades klaargezet. Om nog meer indruk op onze gasten te maken, werden ook de sfeerverlichting en watervallen ingeschakeld. De oohs en aaahs waren dan ook niet van de lucht toen drie Nederlandse kerels van Bethesda onze villa als eerste binnenkwamen. 'Dat jullie van de PU ook weten wat salades zijn, zeg!'
Druppelsgewijs arriveerden de andere gasten, onder andere van MTV, Electronic Arts, Ubisoft en Microsoft. Helaas was dat niet het enige wat druppelsgewijs arriveerde, want al vroeg in de avond begon de lucht te betrekken. Wouter probeerde de weergoden nog enigszins te beïnvloeden door 'It Never Rains In Southern California' over de buitenspeakers te gooien, maar het mocht niet baten: het regende plots harder dan we het ooit in LA hebben zien regenen. Wat een uitstekende aanleiding bleek om de binnenfaciliteiten van de villa eens op hun feestbestendigheid te testen.
Er werd gebiljart, er werd ge-DJ't (van Warren G tot Iron Maiden), er werd gedanst, en er werd natuurlijk veel gezopen. Jurjen wierp zich spontaan op als barman, maar dan wel het type barman dat bestellingen van zijn klanten negeert, zelf het meeste drinkt en constant bij de vrouwelijke klandizie om de nek hangt. Toen het tegen middernacht weer droog was en de gasten schoorvoetend naar buiten schuifelden om nog een hamburgertje te scoren, sprong het sprinklersysteem aan. Het definitieve teken om deze natste, maar misschien ook wel gezelligste nacht in LA dan toch maar binnen af te sluiten.


Moeders hou je dochters thuis!


Het dak ging eraf, hoor.

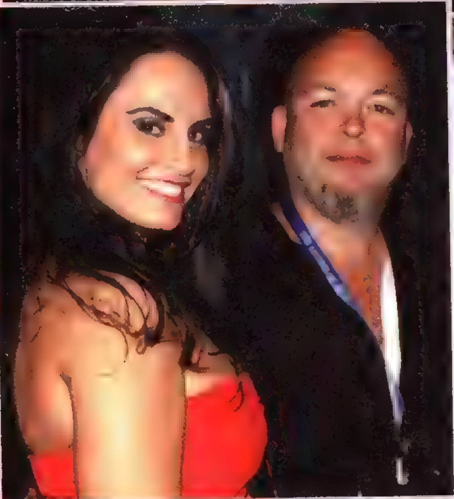


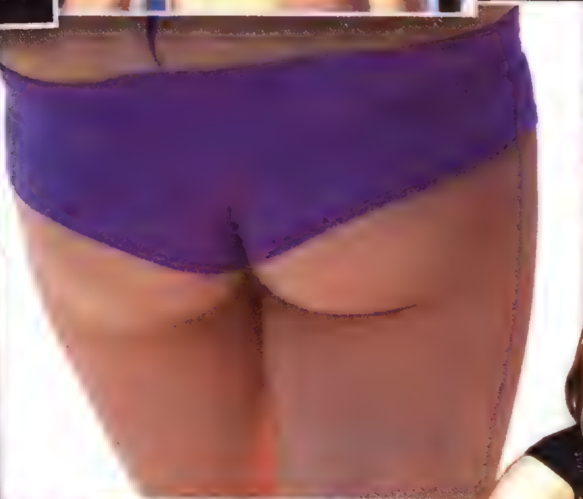

UFC3






TWEET ME #THQ



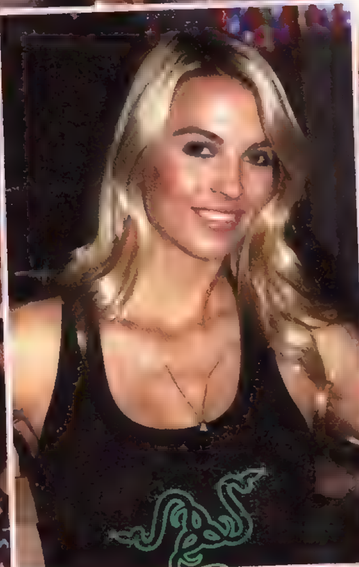












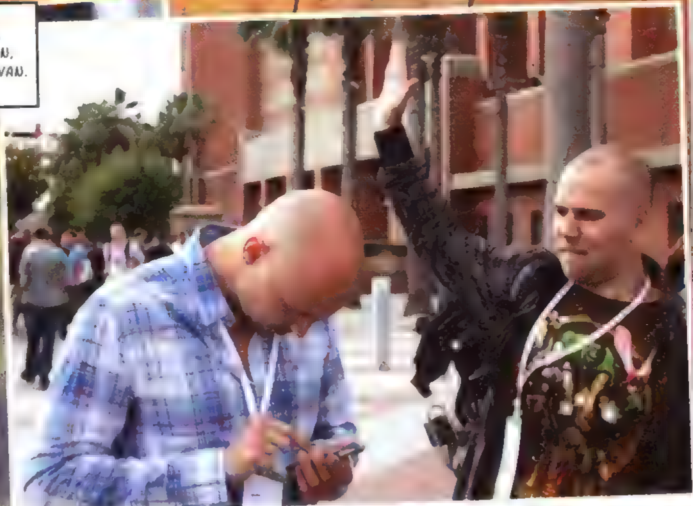

STUSSY
BOOTH
423





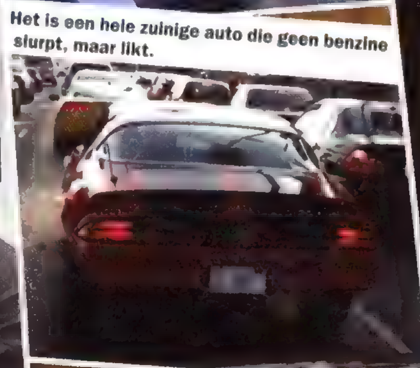
Zij kwam als de Saints Row meiden klaar waren, het dashboard afstoffen...





Jan spaart airmiles maar Wouter heeft een bloedhekel aan vliegen.





Het is een hele zuinige auto die geen benzine slurpt, maar likt.



Marcela valt nu eenmaal op mannen in pakken...













Wouter dacht toen ie dit las, dat ie de WC-rollen moest wassen, omdat hij die altijd kontrollers noemt...



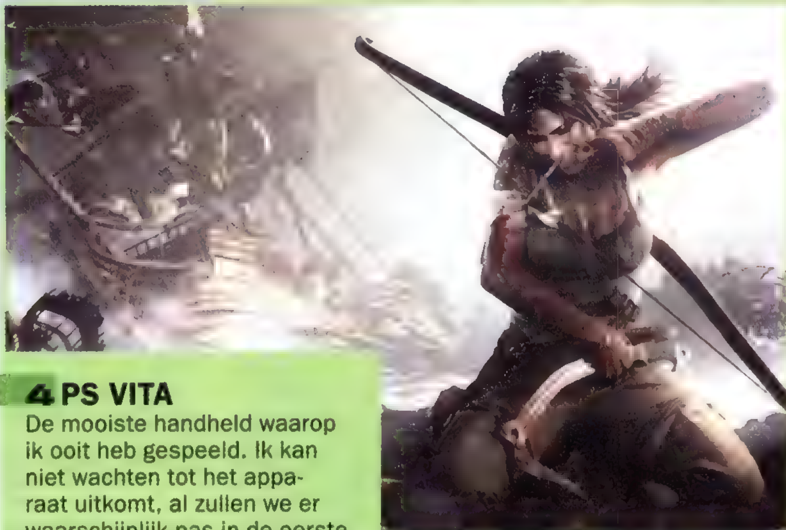


TOP 5

1 LINE-UP SQUARE ENIX
Het Japanse Square kwam, zag en overwon met Westerse games. Met Deus Ex: Human Revolution voor aankomende zomer, en Tomb Raider (zie screen) en Hitman Absolution voor volgend jaar kreeg het bedrijf terecht alle ogen op zich gericht. Wat een kwaliteit!

2 UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
Uncharted is de belichaming van avonturenfilms zoals die eigenlijk niet meer gemaakt worden. UC 3 is de game die Indiana Jones 4 had moeten zijn: prachtig vormgegeven, humoristisch, meeslepend, actievol en toch steeds weer verrassend. Het ultieme avontuur voor dit najaar.

3 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Volgens velen de game van de show en volgens even zo velen kandidaat voor game van het jaar. Skyrim wordt de openwereld RPG van je dromen.



4 PS VITA
De mooiste handheld waarop ik ooit heb gespeeld. Ik kan niet wachten tot het apparaat uitkomt, al zullen we er waarschijnlijk pas in de eerste helft van 2012 in Europa mee kunnen spelen.

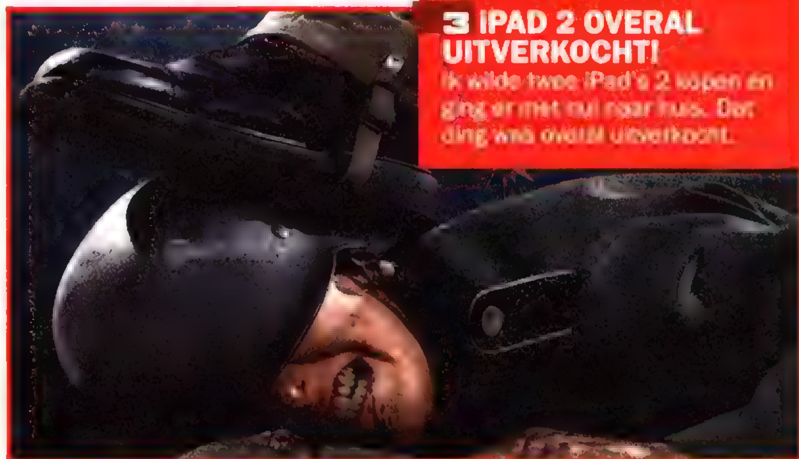
5 SHOOTER GALORE
Battlefield 3, CoD: Modern Warfare 3, Metro: Last Light, Far Cry 3, Ghost Recon online, Resistance 3, Starhawk, Dust 514, Halo Anniversary Edition, Aliens: Colonial Marines, F.E.A.R. 3... mijn favoriete genre was rijk vertegenwoordigd in LA. Toch staken er twee met kop en schouders bovenuit: het ultradikke Gears of War 3 en RAGE, de keiharde comeback van id Software.

FLOP 3

1 BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4
Wat een misplaatste, wansmakelijke ommekeer van de franchise. De geforceerde Inglorious Bastards wannabe attitude maakt deze game alleen nog maar pijnlijker.

2 HET WEER IN LOS ANGELES
19 graden? Af en toe regen? In juni? In California? Wat is er aan de hand? Ik heb m'n korte broek niet één keer aan gehad!

3 IPAD 2 OVERAL UITVERKOCHT!
Ik wilde twee iPad's 2 kopen en ging er met nul naar huis. Dat ding was overal uitverkocht.





TOP 5

1 DRAGON'S DOGMA
Wauw, wat een verrassing. Deze mix van Oblivion, Dragon Age, Zelda, Monster Hunter en Lord of the Rings is mij op het avontuurlijke lijf geschreven.

2 SAINTS ROW: THE THIRD
Ik had deze al hoog op m'n verlanglijstje staan, en ik zag genoeg absurd brute actie om 'm zo hoog te houden.

3 Wii U
Geweldig nieuws dat third parties met hun hardcore games weer terug zijn in het kamp van Nintendo! Toch zet ik die nieuwe console niet hoger dan de derde plek, want het gaat nog steeds om de games, en die waren er niet (of nauwelijks).

4 LUIGI'S MANSION 2
Vanaf het moment dat de 3DS werd aangekondigd, verlangde ik naar een nieuwe Luigi's Mansion op dat systeem. Een perfecte match!



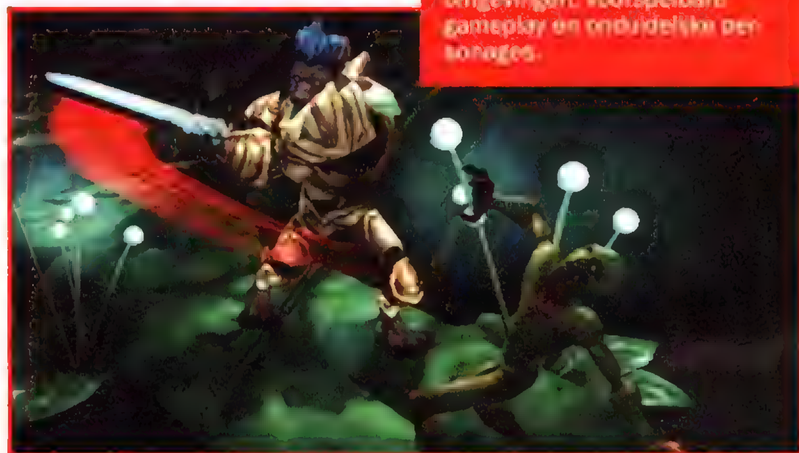
5 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD
De onthulling van stijl en gameplay hadden we natuurlijk vorig jaar al gehad. De demo van 2011 introduceerde een soort zwerkbal met grote vogels, wat wel aardig was.

FLOP 3

1 DE ONTHULLING VAN Wii U
Een console introduceren zonder het ding te laten zien, veel harder kun je niet falen.

2 KILLER FREAKS FROM OUTER SPACE
De eerste originele, exclusieve franchise voor Wii U, en de demonstratie deed me niets.

3 HEROES OF RUIN
Deze exclusieve 3DS RPG van Square Enix viel tegen. Saaie omgevingen, voorspelbare gameplay en onduidelijke personages.





TOP 5

1 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Tja, ik kan wel lopen opscheppen over hoe fantastisch het allemaal in LA was; dat we rondreden in een tankauto, dat de villa op het randje zat naar paleis, dat we meer content hebben zitten pompen dan ooit tevoren. Maar het ging mij dit jaar nog meer dan anders om de games. Zoals Skyrim, een RPG met hoofdletter R, P en G!

2 MASS EFFECT 3
In maart gaat het gebeuren, dan komt deze driedelige space opera pracht en praal tot een einde. Ik hoop dat het einde zolang mogelijk te rekken valt, want ik wil nog lang niet weg uit het prachtige Mass Effect universum.

3 XCOM
Vorig jaar leek deze re-make van mijn favoriete turnbased strategy serie of alltime nog een vrij eenvoudige shooter te worden, dit jaar weten we wel beter. Je kunt op Mass Effect-achtige wijze strategisch knallen met je teamgenoten, er moet onderzoek gedaan worden naar alien technologie en je moet je team levellen, uitrusten met fancy retro scifi wapens en goed balanceren wil je kans maken tegen een overmacht aan ruimtefreaks. Toch een volwaardige ode, dat stemt mijn nostalgische geekhart tevree.



4 BATMAN: ARKHAM CITY
Eindelijk hands-on gegaan met deze comickraker en het voelde weer zó lekker om zowel Batman als Catwoman te laten counteren, stunnen en combo-en... Mijn handen smachten om urenlang luvvvv te maken met dit briljante vechtsysteem in een freeroam Gotham.

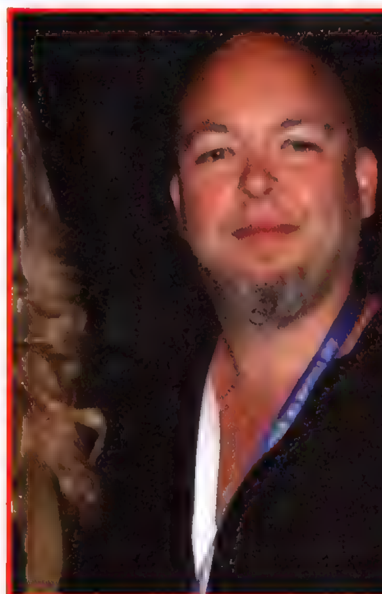
5 THE VIBE
Alle behind closed doors sessies waren zo'n beetje op de beursvloer te bezoeken, dus hoefde ik me nauwelijks op die saaie tweede verdieping te begeven, waar in de voorgaande jaren meestal de speciale presentaties plaatsvonden. Ik had gewoon echt het expo-gevoel en dat dreunde heerlijk door mijn ruggengraat.

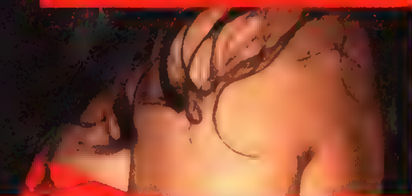
FLOP 3

1 TE VEEL
Heb niet met de PlayStation Vita of de Wii U kunnen friemelen: mijn dagen zaten te volgepropt met het spelen van knalharde titels. Een nogal hardwareloze E3 voor mij dus… niet dat ik klaag.

2 DE TECHNIEK
Ben ik eindelijk de 21ste eeuw binnengestapt met mijn iPhone 4. Klaar om het gladde schermpje kapot te Tweeten. Lukt 't KUT-APPARAAT het niet om ook maar op één netwerk op de gehele fucking beurs te komen!!!

3 SAMEN MET JURJEN IN ÉÉN BED.
No offense, Jurjen, je bent een hele aardige jongen en het bed was verdomd groot, maar op een verschrikkelijke nacht raakte je voet die van mij. Het was schokkend en ik word er nog steeds gillend van wakker. De opluchting is groot als het dan het poezelige voetje van m'n vriendin blijkt te zijn, maar het moge duidelijk zijn dat ik getraumatiseerd ben.







TOP 5

1 TOTAALPLAATJE
Dit was in z'n totaliteit een van de beste E3's ever. Bergen goede games, veel hardware nieuws, veel vette stands, dikke feestjes, ouderwets veel booth babes, en we zijn nog nooit met een team van maar liefst tien man richting L to the A gegaan!

2 BOOTHBABES
THQ had 96 boothbabes verdeeld over hun verschillende games. De mooiste stonden buiten op de parkeerplaats. Kon je je auto in laten soppen door chicks in Saints Row: The Third bikini's! Brrr.

3 EEN '3'
Jongens wat waren er veel topgames met een 3! Uncharted 3, Far Cry 3, Gears of War 3, Battlefield 3, Modern Warfare 3, Resistance 3; hoe bizar is dat?



4 iPAD 2 UITVERKOCHT
Lachen om al die losers die een iPad 2 probeerden te kopen, maar teleurgesteld waren omdat ze overal uitverkocht waren.

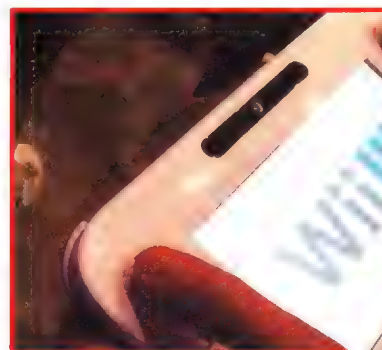
5 TOMB RAIDER
Glimmend, nat, vies, kreunend, hijgend, puffend... en de game zelf leek ook best aardig!

FLOP 3

1 JETLAG
Ik ben thuis vier dagen 's nachts om vier uur opgestaan om m'n jetlag er uit te krijgen.

2 AUTO OP SLOT
Ik had de huurauto nog geen uur en ik liet m'n sleutel erin liggen. Auto's gaan daar blijkbaar automatisch op slot als je de deur dicht doet. #fail

3 VERWARRENDE NINTENDO PERSCONFERENTIE
Die gasten kondigen gewoon een nieuwe console aan, maar laten alleen de controller zien! Niet zo vreemd dat de aandelen bijna tien procent zakten na de conferentie.



N WORD LID!

1 JAAR PU + RESISTANCE 3









€55,-*

PU-ABO + RESISTANCE 3 (PS3)

WORD NU LID EN ONTVANG 12 X POWER UNLIMITED EN RESISTANCE 3 OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU EN ONTVANG DE GAME ZELF!

WWW.PU.NL/ABONNEREN

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

INFORMATIQUE

méér dan alleen computers

Zichtbaar Slim

NIEUW

Kracht, snelheid en betrouwbaarheid

Informatique PC's met tweede generatie Intel® Core™ i7, Core™ i5 of Core™ i3 processor.

Informatique inGamer Level:4

Informatique systemen uitgerust met de tweede generatie Intel® Core™ i5 processor hebben superieure snelheid, verbruiken minder stroom en zijn aanzienlijk koeler. De Intel® Core™ i5 processor is technologie van de toekomst, vandaag verkrijgbaar en de juiste keuze voor uw nieuwe PC.



- Intel® Core™ i5-2500K 3.30GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 580 1536MB videokaart
- OCZ Vertex 3 120GB SSD
- WD Caviar Black 1TB harddisk
- Corsair Vengeance 4GB DDR3 geheugen
- Samsung Blu-ray/DVD±RW drive
- Seasonic X-560, 560Watt voeding
- Corsair Hydro Series H50 processor koeler
- USB 3.0 • Gigabit LAN • HD Audio
- Windows 7 Home Premium 64bit NL

www.informatique.nl/IQ00053

2 JAAR GARANTIE

1599,-

Prijs exclusief monitor

Informatique inGamer Level:3

- Intel® Core™ i5-2500 3.30GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 570 1280MB
- 80GB SSD + 1TB harddisk
- 4GB DDR3 geheugen
- DVD±RW drive
- USB 3.0 • Gigabit LAN • HD Audio
- Seasonic M12II 620Watt voeding
- Scythe Mugen 2 processor koeler
- Windows 7 Home Premium 64bit NL



www.informatique.nl/[illegible]

2 JAAR GARANTIE

1199,-

Informatique inGamer Level:2

- Intel® Core™ i5-2300 2.80GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti, 1GB
- 500GB harddisk
- 4GB DDR3 geheugen
- DVD±RW drive
- USB 3.0 • Gigabit LAN • HD Audio
- Seasonic M12II 620Watt voeding
- Scythe Mugen 2 processor koeler
- Windows 7 Home Premium 64bit NL



www.informatique.nl/IQ00051

2 JAAR GARANTIE

929,-

Contactgegevens

- Weg en Bos 9 • 2661 DG Bergschenhoek
- Tel: 010 - 51 91 666 • Fax: 010 - 51 91 661
- Email: verkoop@informatique.nl

Openingstijden

Ma. - Wo.: 09:00 - 18:00
Do. - Vr.: 09:00 - 21:00
Zaterdag: 09:00 - 17:00

www.informatique.nl

méér dan alleen computers

REVIEWS

GEEN TOPPERS

Als je de lijst van gereviewde games zo bekijkt, is het misschien maar beter om gewoon op vakantie te gaan. Want er verschijnt deze maand namelijk bar weinig om nu te zeggen dat er, tussen de games die wel verschijnen, iets heel bijzonders zit? Nou nee.

Hou die 60 Euro deze maand dan ook gewoon lekker op zak en bewaar ze voor volgende maand. Of beter nog, pak een vakantiebaantje zodat je wat geld opzij kunt zetten voor het eind van het jaar. Dan verschijnen natuurlijk de toptitels, waaronder Modern Warfare 3, Battlefield 3, Uncharted 3, Batman: Arkham City en The Elder Scrolls V: Skyrim.

Titels die je natuurlijk niet wilt missen, dus wanneer je nu alvast wat geld opzij zet, lijkt me dat een verstandige investering. Dan kun je namelijk niet één maar meerdere toptitels aanschaffen in die periode. Goed plan dacht ik zo.

Zo goed dat deze jongen het zelf ook gaat doen. Even geen games meer aanschaffen deze maand, maar gewoon de boel wegzetten voor later. Geld moet weliswaar rollen, maar je kunt het natuurlijk maar één keer uitgeven.



GEEN TOPPERS 2

Dat er deze maand weinig bijzonders te reviewen viel, kan ik natuurlijk niet ontkennen (al lijkt F.E.A.R. 3 me zeker geen misselijke game), maar neem maar van mij aan dat er de komende maanden echt nog wel de nodige interessante titels zullen passeren. Dat is namelijk altijd zo, en ik loop nu eenmaal wat langer mee dan Jeroen, dus ik kan het weten :) Neemt niet weg dat we moeten roeien met de riemen die we hebben en volgens mij is dat deze maand weer prima gelukt. Natuurlijk maakte de mega-E3 special het ons wat makkelijker dit nummer, maar de ervaring leert (alweer) dat we hier op de redactie zo strontvol ideeën zitten voor specials en features (waar vaak geen plaats voor is) dat we er gegarandeerd voor zullen zorgen dat ook een PU met kwalitatief dan wel kwantitatief minder(e) games, een PU is waar je dubbel en dwars van kunt genieten.

Sterker nog, het komende nummer staat er iets te gebeuren waarvan je naar adem gaat snakken, waar je oren van gaan klapperen en je ogen van uit zullen puilen.

Let maar op!





TOPSCORE



F.E.A.R. 3

E3 VLIEGTUIG GAME



CHAOS RINGS OMEGA

"HET IS EEN MOOI SPEL VOOR ONDERWEG."

JAPANS BESTUURDE GAME



SHADOWS OF THE DAMNED

"MEN HEEFT NU NAAST DE REMMEN OOK HET STUUR UIT DE AUTO GEHAALD."

MEGAMACHOMANNEN GAME



DUKE NUKEM: FOREVER

"HET HELPT WEL ALS JE GEEN FEMINIST, HOMOFIEL OF MONNIK BENT."

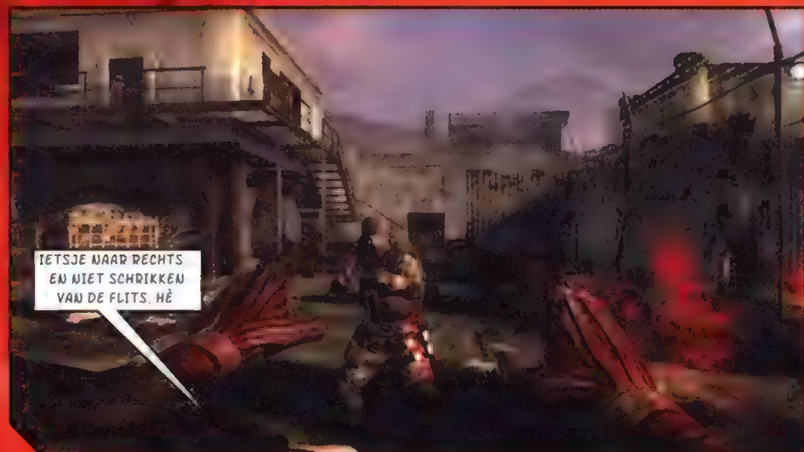
F.E.A.R.

F.E.A.R. 3 is een shooter waarin het draait om angst. En dus mocht JJ, de man die ooit als klein kind met het lampje aan sliep, aan de bak.

Als klein kind ben ik ooit zo kneiterhard geschrokken toen er een muis onder m'n bed vandaan schoot, dat ik een tijdlang niet meer zonder een lampje aan wilde slapen. Ik ben dus van nature bevattelijk voor een goed geplaatst schrikeffect. Een lege gang, knipperend ganglicht, stilte, wetende dat er straks opeens iets zal gebeuren... Brrrrr.
Die suspense was de kracht van de eerste F.E.A.R.. Dat gefreakte kind Alma dook af en toe zo maar vanuit het niets voor je op in een verder spooky lege gang. Of monsters schoten voorlangs om meteen weer te verdwijnen, terwijl jij uit pure angst je magazijn leegschoot in het niets. De manier waarop Monolith schrikeffecten koppelde aan een lugubere sfeer was absoluut knap en verfrissend.
F.E.A.R. had echter nog een pluspunt en dat was de A.I. De CPU's reageerden echt op jouw acties en hadden geen vooropgezette looppatronen, wat een uitdagende shooter tot gevolg had (zeker op hard). Het was ook de eerste shooter waarin ik de bullet-time effecten niet als cheat gebruikte, maar echt om m'n eigen hachje te redden.
Deel 2 was helaas een stuk minder en luidde het eind in van developer Monolith. De verrassing van het schrikeffect met Alma was weg (ze werd nu eerder irritant) en de afwerking van het spel liet te wensen over. F.E.A.R. zakte weg in de grauwe middelmaat.
Toch had publisher Warner Brothers vertrouwen in het spel en zette Day 1 Studios op een derde deel.

ZOEK JEZELF

In de F.E.A.R.-serie draait het om Point Man (zijn echte naam is Becket), een soldaat met speciale gaven. Hij heeft de opdracht om een doel uit te schakelen dat de wereld doet lijden onder bloedige paranormale shit. Dit doel blijkt zijn tweelingbroer Fettel en zijn moeder Alma te zijn. De familiebanden doen Point Man echter weinig, want in deel 1 jaagt hij zijn broer een kogel door de kop en hij maakt zijn moeder aan het eind van deel 2 zwanger. Lekkere gast dus...
In F.E.A.R. 3 is broerlief gewoon weer levend en ma gezegend met een pronte dikke buik. Fettel is dit keer echter een stuk aardiger, althans zo lijkt het, en probeert Becket/Point Man te helpen bij het uitschakelen van Alma en het kind dat in haar buik zit. Immers, als Alma al zulke duistere krachten bezit, wat voor evil moet dat kind dan wel niet herbergen?
En dus ga je op pad in wat vooral een ontdekkingstocht wordt naar je eigen ik. Waarom is Point Man geworden wat ie is en waarom is de band met zijn broer en moeder zo fucked up?




(door: **LosMartinos**)
Zoals je ziet, is er al afgerekend met vijanden F, E en R.

MULTIPLAY MET VIER MAN MAX.??!!

De opvallende keuze om de multiplayer tot vier spelers te beperken, is een verstandige geweest in het geval van F.E.A.R. 3. Er zijn sowieso betere shooters met Capture the Flag en Team Deathmatch, maar het past vooral goed bij de nadruk die ook in de SP ligt op co-op gameplay. Vandaar dus vier modes waarin je met vier spelers missiebased aan de slag gaat. In F*ing Run moet je bijvoorbeeld een dodelijke wolk (Wall of Death) achter je houden terwijl het voor je wemelt van de vijanden (de Horde dus, maar dan met een dodelijke timer erop). Of Soul Survivor waarin een van de vier een undead is die moet proberen het lichaam van de andere drie te bezitten. Origineel knalvoer dus.

NEGATIEF

Oké, en nu moet je gaan opletten op wat ik zeg en niet meteen afhaken na de komende alinea, want die is namelijk nogal negatief, terwijl ik uiteindelijk niet negatief ben over het spel. Ja? Daar gaan we.
Er is in F.E.A.R. 3 een hoop middelmaat te vinden. De verhaallijn is bijvoorbeeld, ondanks medewerking van hotshots als John Carpenter (The Thing, Halloween) en comicbook schrijver Steve Niles (30 Days of Night), niet echt super. Het pakte me in ieder geval niet.
De schrik- en horroreffecten zijn mede omdat de graphics niet top notch zijn, ook niet overrompelend. Je voelt steeds aankomen wanneer Alma of een monster zal verschijnen. Het soort van upgradesysteem waarbij je levelt via XP, is ook al eerder gedaan.
En echt lang is de SP niet, hoewel je die wel nog een keer met Fettel en zijn psychic powers kan spelen.
Tot slot doet de game echt niks anders dan andere shooters. Het is per level een ruimte (vliegveld, winkel, stad) die je moet doorknokken. Je zou zelfs kunnen zeggen dat in F.E.A.R. 3 de tijd een beetje heeft


(door: **JabbaJoe**)
Hee, twee tegen één dat is niet FEAR.



stilgestaan. Day 1 Studios heeft als het ware de bullet-time iets te veel op zichzelf toegepast.

POSITIEF

Maaaaarrrr, en daar komt ie, ik heb sinds tijden niet zo lekker gefragt! Want wees eerlijk, waarom koop je een shooter? Om het verhaal? Voor de beelden? Nee toch? Waanzinnige graphics helpen zeker bij een coole ervaring, maar als een shooter niet lekker fragt dan heb je er niks aan. En F.E.A.R. 3 knalt gewoon heerlijk. Wat je je straks herinnert van deze game zijn niet zozeer de gebeurtenissen, maar de situaties waaruit je jezelf hebt geknokt. En eerlijk gezegd heb ik dat liever dan een waanzinnig mooie game die niet echt uitdagend is.

Want wat doet F.E.A.R. 3 goed? Ten eerste voelen de wapens waanzinnig lekker aan. Het schiet zuiver en het knalt in je handen; top 5 wapens in een FPS ooit.

Het level design is misschien niet het mooiste ooit gemaakt, maar levert wel een flink aantal prima shoot-outs op, waarin je de bullet-time zeker nodig hebt (speel 'm op hard!!!). De ragdoll physics zorgen er verder voor dat ledematen op fraaie wijze in de rondte vliegen, en helemaal in bullet-time spettert het bloed tegen je scherm.

Tot slot de A.I. Een goede shooter staat of valt bij een vijand die je tegenstand biedt en niet als een domme koe op je afloopt. Ook hier is Day 1 Studios uitstekend in geslaagd. Soldaten flanken je echt, 'flushen' je uit je dekking door granaten te gooien en trekken zich terug als je te sterk wordt. En dan heb je ook nog lastigere jongens die bijvoorbeeld steeds respawnen en zolang ze niet gekilled zijn nieuwe soldaten droppen. Of monsters die als een mafkees op je af duiken, eindbazen, en als kers op de slagroom enkele stukken knalvoer in een brute mech.

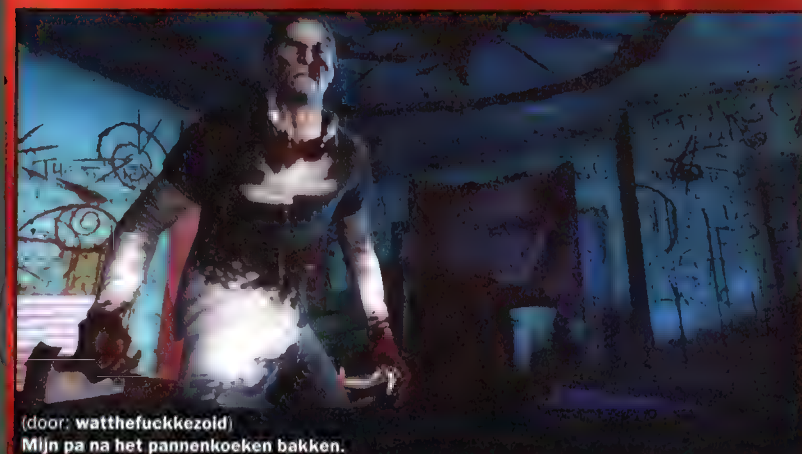

(door: **GameGuy**)
Nieuwsbericht: Alweer een uit de hand gelopen modellenfeestje.

> "HET SPEELT HEERLIJK EN BIEDT BAKKEN FUN."

UIT BALANS

Dat F.E.A.R. 3 niet zozeer een goede game is geworden maar meer een uitdagend spel, komt ook door de co-op. De SP is er voor gebouwd om samen met iemand te spelen. De een als Becket met gewone wapens, de ander als Fettel met zijn psychische krachten. Het leveldesign en de A.I. zorgen ervoor dat je alle missies echt samen moet uitknokken. F.E.A.R. 3 is als game feitelijk totaal uit balans. Middelmatig qua beeld, geluid en verhaal, prima qua gameplay.

En toch geef ik het een 79, omdat ik Wouter z'n verhaal bij Duke Nukem: Forever onderschrijf. De beelden mogen dan hopeloos verouderd zijn, het leveldesign al tig keer gedaan en het verhaal onorigineel, het speelt wel heerlijk en biedt bakken fun. En ik vind dat belangrijker. Als jij het daar niet mee eens bent, kun je voortaan maar beter films in je Xbox 360 of PS3 stoppen.


(door: **watthefuckkezoid**)
Mijn pa na het pannenkoeken bakken.

CONCLUSIE

F.E.A.R. 3 is net als Duke Nukem Forever verouderd en weinig origineel, maar het speelt heerlijk. Vraag is dus wat jij belangrijker vindt bij de aanschaf van een game. Ik het spelplezier.


JJ

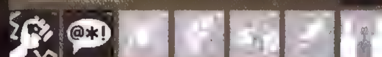
SCORE 78

De campagne heb je in een uur of zes à zeven uit en dan kun je hem nog een keer spelen met Fettel en zijn psychische krachten.

F.E.A.R. 3
DAY 1 STUDIOS / WARNER BROTHERS
XBOX 360 / PS3 / PC
ONLINE 1 - 4
OUT NOW

18

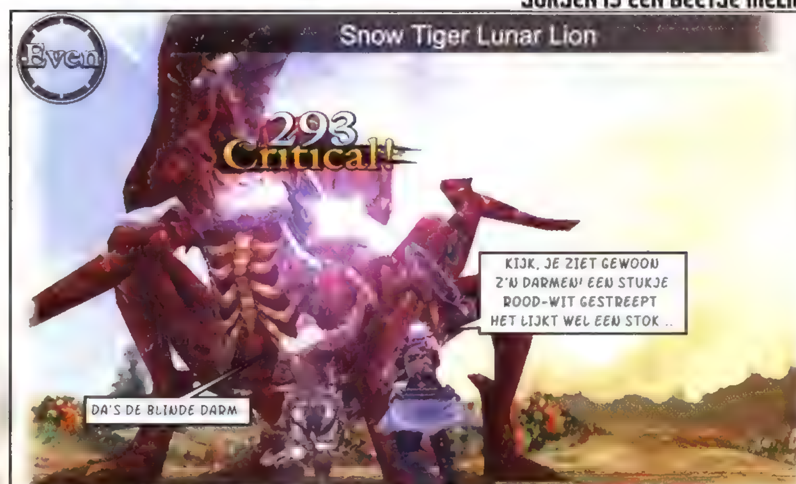




CHAOS RINGS OMEGA

JURJEN IS EEN BEETJE MELIG

Je bent een zwaardvechtende krijger met een hoogzwangere vrouw. Jullie worden gegijzeld, samen met je schoonouders. Een kruisbestuiving tussen Skeletor, Darth Vader en een hoge kledingkast dwingt je om tegen je familie en andere gegijzelden te strijden. Wat doe je dan? Dan ga je de ringen der chaos verzamelen, zegt Jurjen.



Shakespeare wordt vaak hoog aangeschreven, maar hij kan niet tippen aan het prachtige verhaal waar Square-Enix ons in Chaos Rings Omega mee betovert.
Nee, ik maak natuurlijk een grapje. Dat komt omdat ik dit stuk schrijf in een villa terwijl ik een bed deel met Wouter, naar een fontein luister, gisteren vijftien dollar heb gewonnen met pokeren, en whisky drink. Ik word een beetje melig van de vreemde situaties waarin mijn werk mij werpt.
Maar hoe vergezocht en obscuur ook, ik vind het verhaal van Chaos Rings Omega wel prikkelend. Het is niet vervelend om in vreemde situaties te worden geworpen.



DOODZONDE

Dat ik het verhaal van Chaos Rings Omega wel prikkelend vind, komt waarschijnlijk doordat ik de voorganger, Chaos Rings, niet heb gespeeld. Het is een doodzonde voor elke reviewer om een prequel te bespreken zonder de voorganger gespeeld te hebben, maar wellicht kan ik op enige coulance rekenen wanneer ik aangeef deze review te schrijven terwijl ik een bed deel met een snurkende Wouter en af en toe een slok van mijn whisky neem. Ik heb hart voor mijn werk, wat niet altijd onder even ideale omstandigheden wordt verricht.
Bovendien heb ik tijdens de reis van Assen naar Amsterdam naar LA de game Chaos Rings Omega helemaal uitgespeeld op mijn iPad 2, dus waan ik me ondertussen toch wel een soort van expert, waar het de ringen der chaos betreft.

WOEST

Zou ik de game Chaos Rings hebben uitgespeeld als het niet mijn werk was? Nee, absoluut niet. Dan zou ik zijn afgehaakt halverwege de derde missie, omdat ik woest werd van de random encounters met steeds dezelfde vijanden terwijl ik gewoon even de weg naar de tweede puzzelkamer niet zo goed kon vinden. Wacht even, ik neem nog een slokje. Gelukkig kreeg ik kort daarop het vermogen om de random encounters met monsters volledig uit te schakelen. Dat was echt een verademing. De plattegrond die je kunt oproepen, geeft namelijk allerminst duidelijk aan waar je naartoe moet lopen om de puzzelkamers te vinden die je in elke missie moet kraken om de weg naar de eindbaas te openen.
Mijn tactiek was: die random encounters pas weer aanzetten als de eindbaas is gevonden, en dan weer teruglopen om te grinden voor een hoog genoeg level.

> "IK SCHRIJF DEZE REVIEW TERWIJL IK EEN BED DEEL MET EEN SNURKENDE WOUTER."

LANGE REIS

Met die random encounters en dat grinden verankert Chaos Rings Omega zich stevig in de oceaan der traditionele RPG's. Behalve het prikkelende verhaal en de inmiddels ook wel vaker vertoonde touchscreen besturing, doet het spel ook niets nieuws. Je kunt elementaire krachten met elk hun eigen sterke en zwakke eigenschappen toewijzen aan personages en vijanden, blablabla.
Wacht, even een slokje nog.
De hoeveelheid content is acceptabel voor de twaalf euro die dit spel kost. De vlucht van Amsterdam naar LA duurde twaalf uur, de helft van de tijd heb ik gezopen en geslapen, dus duurt Chaos Rings Omega exact zes uur.
Maak je binnenkort ook een lange reis, dan kan Chaos Rings Omega een dierbare reisgenoot blijken. Je kunt het spel met slechts een vinger spelen, dus hou je alle ruimte om ondertussen een glas vast te houden. Proost en goede reis.



HET IS EEN TRILOGIE!

Chaos Rings Omega is dus de prequel van het vorig jaar verschenen Chaos Rings. Volgend jaar verschijnt ook nog een sequel. Ondertussen mogen we dus wel spreken van een heuse, originele RPG-trilogie op de iOS-systemen. Hoera!

CONCLUSIE

[illegible]

JURJEN

SCORE 61

Uitgespeeld in zes uur en zeven glazen.

CHAOS RINGS OMEGA
iOS
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

WHITE KNIGHT CHRONICLES II

Aangezien Jeroen redelijk enthousiast was over het originele White Knight Chronicles mocht hij ook de opvolger met de verrassende titel White Knight Chronicles II in z'n PS3 steken. Vreemd genoeg verdween de enthousiaste glimlach al snel van Jeroen z'n gezicht.

JEROEN SPEELT GAME SHIT

In m'n vrije tijd loop ik graag hard; lekker de polder in en gaan met die banaan. Het mooie van hardlopen is dat je zelf bepaalt waar en wanneer je dat doet en welke route je daarvoor pakt. Zo is heel vaak hetzelfde rondje lopen niet aan te raden, dan wordt dat hardlopen al snel een bijzonder saaie vrijetijdsbesteding. Waarom ik jullie dit vertel? Nou, White Knight Chronicles II (WKCII) voelt een beetje alsof je drie maanden, dag in dag uit, hetzelfde rondje loopt.

UITBREIDINGSSET

Het eerste deel van WKC was alleraardigst, het voelde een beetje aan als een offline MMO, een grote open wereld waarin je de tegenstanders aan zag komen. Je kon sleutelen aan de personages, welke krachten ze moesten krijgen etc. en verder kreeg je een blanco personage (die je vervolgens in online missies kon gebruiken) om helemaal zelf vorm te geven. De A.I. klopte en die grote ridders zagen er ook nog eens super vet uit.

Het tweede deel is echter niet veel meer dan een uitbreiding op het origineel. Oké, er is een verhaaltje verzonnen waardoor het toch een beetje 'vers' aanvoelt, maar wat je doet is voornamelijk oude gebieden opnieuw bezoeken. Aan de ene kant is het best aardig om een stad te bezoeken die je in het origineel ook al bezocht had, maar je zult bijvoorbeeld ook al die ellendige kerkers weer opnieuw door moeten worstelen, en dat is zo geestdodend als de pest.

Geen nieuwe helden, geen nieuw land, geen nieuwe moves maar gewoon alles nog een keertje opgelepeld. Sorry hoor, maar dat wil je toch niet?

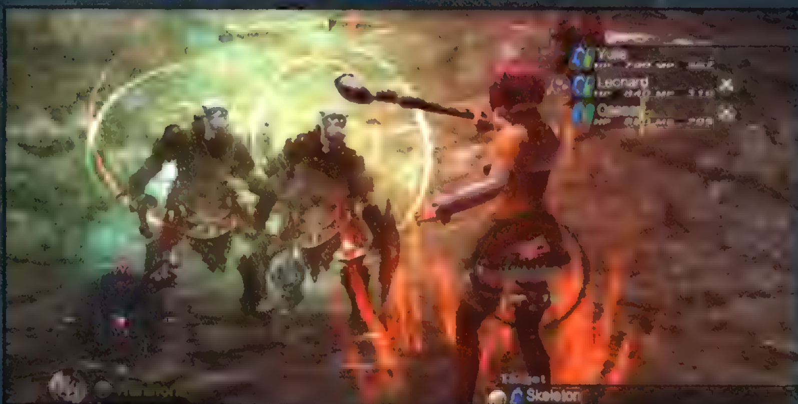


(Door: **DrAtomic**)
Zelfs de karakters zijn aan de Kinect…

"GEEN NIEUWE HELDEN, GEEN NIEUW LAND, GEEN NIEUWE MOVES."



(Door: **Smakman**)
Dat krijg je als je een hamster door de wc spoelt.



(Door: **stravagante**)
"Holy Light" is een erg pretentieuze naam voor explosieve diarree.

ALLES HETZELFDE

Even denk je dat de spelwereld een twist krijgt omdat je een boek ontvangt waarmee je door de tijd kunt reizen. Maar hoewel dit boek je in staat stelt om een kijkje te nemen in de geschiedenis… blijft de spelwereld onveranderd! Dus die afzichtelijke kerker ligt er veertig jaar terug precies hetzelfde bij als nu. Het is bizar! Ik zeg het je. Alles is zoals het nu is. Iedere steen, de liften, de schakelaars, de layout… alles!

Het komt er dus op neer dat je door dezelfde gebieden moet wandelen en dezelfde beesten kapot moet maken met dezelfde personages.

SAVEGAME

Mocht je een savegame hebben van het origineel dan kun je die gebruiken om verder mee te gaan in deel 2. Heb je dat niet, dan zijn al je personages up to date geleveled. Waarna je zelf punten toe kunt wijzen aan diverse onderdelen, zoals welke wapens of magie hij/zij moet hanteren. Je stelt dan alsnog een beetje je eigen groep samen.



(Door: **ANyaka**)
Dancing with the trees.

En mocht je jezelf nu helemaal afvragen wat er vóór deel 2 heeft plaatsgevonden, dan hebben de lieve mensen van Level 5 het origineel ook nog op de disc gezet. Ik zou zeggen: speel die gewoon en laat het tweede deel voor wat het is. En mocht je geen interesse hebben in de game maar je wel afvragen hoe het spelen van WCII voelt, dan zou ik zeggen: pak je loopschoenen uit de kast en loop drie maanden hetzelfde rondje…

CONCLUSIE

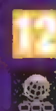
White Knight Chronicles II is zonde van je geld. Het origineel was een stuk beter maar dit is gewoon verspilde tijd. Leuk voor nieuwkomers dan? Nee, die kunnen beter het eerste deel uit de budgetbak vissen.

JEROEN

SCORE **50**

Dik veertig uur verveling staat er voor je klaar.

WHITE KNIGHT CHRONICLES II
PS3
LEVEL 5 / SCEB
1 - 6 (ONLINE)
OUT NOW





KLEINE WITTE RIDDER

Er is ook een PSP avontuur verschenen met de Grote Witte Ridders in de hoofdrol. White Knight Chronicles: Origins vertelt het verhaal over het ontstaan van de witte ridders. Je bent ditmaal dan ook geen witte ridder, maar vecht er tegen! Spannuuuund.

Nou nee dus. Het is zo ongeveer 's werelds saaiste RPG ooit gemaakt. Dat je de savegames kunt gebruiken om shit te unlocken in de PS3 versie, is eigenlijk het enige pluspunt van deze game.



DUKE NUKEM:

Wouter digt vintage en retro niet. Oké, een broek met een paar gaten erin en wat rafelrandjes, dat is natuurlijk prima, maar antieke spelletjes met pixels, joysticks en al die antiquiteiten, daar vindt Groninger lomphoofd zijn HD-scherm en surround sound te mooi voor. Wat vindt hij dan zo leuk aan Duke Nukem: Forever, een game die het digitale evenbeeld is van Ed: jong en puberaal van binnen, versleten en verschrompeld van buiten?

Aan de muur in een alien hive hangen drie paarse tieten. Als je op X drukt, slaat Duke er met z'n platte hand tegenaan en spuit er een melkachtige substantie uit. Duke vindt het leuk en zijn Ego wordt groter. De eerste keer dat Mr. Nukem een Battlelord neerhaalt, rukt hij een tentakel uit diens kop en ramt 't in z'n oog. Daarna zakt de mini-boss door z'n knieën en kan je door X in te drukken het monster nog even vernederen door een potje tegen z'n ballen te boksen. Duke vindt het leuk en z'n Ego-balkje wordt langer. Krijg je wegtrekkers van het bovenstaande? Voel je je echt te volwassen voor deze puberale shit? Dan kan je een van de grootste peilers van deze game niet waarderen en is het zeer twijfelachtig of The Duke je kan behagen.
Zie je hier de humor wel van in? Dan is het geen tijdverspilling om verder te lezen en te checken of Duke Nukem: Forever iets voor jou is.

EGO: DE WEG NAAR DE OVERWINNING

Eigenlijk draait de hele game om het ego van The Duke. Ego is ook letterlijk je health die je oplaadt zolang je niet geraakt wordt, en die je op allerlei manieren kunt verhogen. Door eindbazen te verslaan bijvoorbeeld, maar ook door een potje airhockey of andere spelletjes te winnen, door te bankdrukken, plaatjes van naakte wijven op een PC te checken of door simpelweg in de spiegel te kijken en te beseffen hoe awesome je bent.
Dat klinkt als een lullige functie, maar het is tekenend voor de humor in DNF en laat ook meteen zien hoe uiterst origineel deze game is. Dit is niet zomaar een shooter die je al 525 keer eerder hebt gespeeld en zwaar leunt op het verhaal (Homefront, Half-Life) of simpelweg om - grafisch - spektakel (Crysis of Call of Duty).
Deze game draait puur om lol, terwijl je ondertussen wat PigCops kennis laat maken met de schietende kant van je shotgun.
Wil je dat kunnen waarderen, dan moet je de humor van een Queen Bitch eindbaas met drie tieten wel inzien en toegegeven, dat vereist een nogal primitief en vooral mannelijk brein.

ANNEMARIE JORRITSMA

De hamvraag is natuurlijk of Forever een game is waar we terecht twaalf jaar op hebben zitten wachten, de langste wachttijd sinds Daikatana en Too Human (die allebei vies tegenvielen). Tja, geen enkele game kan dat natuurlijk waard zijn, maar dat heeft verder weinig invloed op mijn oordeel over de nieuwe Duke.
Het feit dat de graphics nog lelijker zijn dan de genetische mutant die zou ontstaan na een mislukt experiment met Annemarie Jorritsma en een chihuahua, is een direct gevolg van de Forever ontwikkeltijd, maar daar kan ik dan weer niet doorheen kijken. De ruwe texturen, de blauwe vlakken die water moeten voorstellen, de kartelige randjes, de stotterende framerate, het bijna volledig ontbreken van physics... vergis je niet; deze game oogt ancient en lijkt op een overblijfsel uit een grijs verleden dat sommigen van jullie je waarschijnlijk niet eens kunnen herinneren.
Het duurt waarschijnlijk ook een paar uur om daar vrede mee te hebben, als je dat überhaupt al kan, maar gelukkig is de singleplayer bizar lang voor een shooter en

"HET VEREIST EEN NOGAL PRIMITIEF EN VOORAL MANNELIJK BREIN."



Die gast die de problemen bij Hogeschool Inholland moest oplossen, hebben ze natuurlijk vooral om z'n naam gekozen: Dukele Terpstra.

LET'S ODE THAT SHIT!

De gemiddelde nerd heeft genoeg om over te gniffelen in DNF, en dan heb ik het niet over de tieten en de dick-jokes, maar om de referenties naar games die je regelmatig tegenkomt.
Zo zegt Duke, als hij een plank van een deuropening sloopt: 'I could really use a crowbar right now', maar dat is nog een subtiele verwijzing. Minder voorzichtig is de grap die volgt wanneer Duke z'n EDF-buddies tegenkomt, die hem z'n guns en 'green armor' aanbieden. Een blik in het busje en je ziet duidelijk Master Chief z'n iconische pak liggen, waarop Duke zegt: 'Armor is for pussies.'
Later zie je ergens in een hoekje in de Dukedome een dooie EDF-knakker liggen die overduidelijk de helm van Isaac Clarke uit Dead Space op z'n knar draagt. Nukem z'n commentaar is: 'That's one dead Space Marine!'



Leuk, dat jaren zeventig interieur. Ik mis alleen nog een Dukebox voor de muziek.

FOREVER

WOUTER SPEELT EEN GAME VOOR ECHTE KERELS


Hij snijdt dwars door die gasten heen! Zo is het meer een mes- en vorkheftruck.

ÉÉN ZIN, ÉÉN GEDACHTE

Het zal je niet verrassen dat de Duke wederom een tankerlading aan one-liners dropt gedurende de game. Een paar daarvan zijn klassiek, zoals 'hail to the King, baby', 'step right up and get some', 'eat shit and die' en het retro 70's 'groovy', maar er zijn ook een stel verse. Zoals deze:
'Porkchop sandwiches!'
'Eat my tire!' (als hij in z'n Monster Truck zit)
'Squeel harder next time.'
'Oh yeah, if it bleeds, I can feel it.'
'I'm gonna ninja this.' (als hij goodies pakt, een duidelijke WoW-referentie)
'Tonight we dine in hell.' (300, anyone?)
'You've got a lot of guts, let's see what they look like.'

heb je tijd zat om je ogen te laten wennen aan lelijkheid die bij vlagen bijna pijn doet.

20% SHOOTER, 80% FUN

Ik noem DNF nou wel een shooter, maar eigenlijk ben je een verrassend klein percentage van de twaalf uur lange singleplayer écht aan het knallen. Al vrij vroeg in de game krijg je een shrinkray op je vierkante bakkus en moet je een hotel genaamd The Lady Killer doorknallen in een op afstand bestuurbaar autootje, en er zit een groot gedeelte in de game waarin Duke door een woestijn scheurt in een Monster Truck die je regelmatig moet bijvullen met benzine, waar je dan weer te voet naar op zoek moet. Ook onvergetelijk is een level waarin mini-Nukem een chick moet redden die vastzit in een met onder stroom staand water volgelopen keuken (in de Duke Burger, oh Duke Nukem 3D kenners!). De hindernisbaan die Kabouter Duke vervolgens door de hele keuken moet nemen om maar niet de vloer te raken, is uitdagend, grappig en op het moment dat je op een gloeiende bakplaat van de ene naar de andere hamburger moet springen, zul je bijna geneigd zijn 'BRILJANT!' te roepen.

Deze mix van humor en gameplay in een shooter is zó oud dat het weer nieuw en verfrissend is geworden, want dit hebben we het laatste decennium gewoon niet meer mogen aanschouwen.
Het is ook precies wat van Duke Nukem: Forever zo'n zorgeloos leuke game maakt, eentje waar je lachend en soms vloekend doorheen speelt, terwijl je af en toe een pijnlijke grimas onderdrukt als er weer een PigCop op je af springt en je door de pixelbrij de graphics niet meer kunt zien. Op dat soort momenten moet je jezelf maar in 2001 wanen en denken: 'Ja, maar hij ziet er altijd nog beter uit dan Serious Sam en Return to Castle Wolfenstein!'




Keukendukejes...

CONCLUSIE

De gameplay in Duke Nukem: Forever is zo afwisselend, grappig en origineel, dat je na een paar uur spelen zomaar eens door de prehistorische graphics heen zou kunnen kijken. Lukt je dat, dan staat je een lange, uitdagende en verdomd leuke singleplayer aan lompe Dukeness te wachten. Het helpt echter wel als je geen feminist, homofiel of monnik bent, want die zouden wel eens aanstoot kunnen nemen...


WOUTER

SCORE 76

Een half etmaal, zolang doe je minstens over de singleplayer. Er zitten ook nog genoeg puzzels en lastige eindbazen in de game om dit met een paar uur te verlengen. Hou je van plat knallen, dan zal de multiplayer je ook nog wel een tijdje in je greep houden, maar verwacht hier geen wonderen van.

DUKE NUKEM: FOREVER
PC / XBOX 360 / PS3
3D REALMS / TRIPTYCH GAMES / PIRANHA GAMES / GEARBOX SOFTWARE / 2K GAMES
1 - 8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

18




RANKING THE STARS

Veel mensen spelen games om te winnen, om te laten zien hoe goed ze zijn. Rankings zijn daarom erg geliefd. JJ is van alle PU-redacteuren degene die altijd en overal het verst gaat om te winnen, en dus nam hij de proef op de som en probeerde hij in twee games, FIFA 11 en Angry Birds, de top te bereiken. Lukte het hem?



De inspiratie voor dit verhaal borrelde op toen ik bij FIFA 11 zonder dat ik er erg in had opeens de top 10.000 binnen denderde. En geloof me, ik ben geen buitengewoon getalenteerd gamer. Ik heb geen supersonisch reactievermogen, noch een bizarre onafhankelijkheid in mijn vingers.
Wat ik wel heb, is een extreme vorm van discipline, gekoppeld aan de wil om altijd te winnen. Ook in het dagelijks leven. Ik heb nog nooit een deadline gemist bij de PU, train al twintig jaar lang vier keer per week zonder ook maar één week te hebben overgeslagen en ik gooi nog liever het ganzenbord om dan dat ik van mijn zesjarige neefje verlies.
Ik vroeg me daarom af of ik met discipline en doorzettingsvermogen ook de absolute top zou kunnen bereiken. Is de beste zijn in FIFA een kwestie van talent, of kan iedereen het halen, als je maar bereid bent om er veel tijd en moeite in te stoppen? Tijd voor een stukje participerende onderzoeksjournalistiek.

OMSLAGPUNT

Ik koos voor mijn proef twee games uit: FIFA 11 en Angry Birds, vooral omdat ik die games tof vind, je moet immers heel veel spelen.
Mijn queeste met FIFA 11 begon meteen na de launch, terwijl ik Angry Birds pas sinds een maand speel, en wel alleen Episode 2.
En zo begon het 'grinden', want dat was het. De beste 10.000 bereiken was niet zo lastig. Omdat ik veel games speel en al helemaal veel footies, kan ik het gros van de spelers wel hebben. Zeker omdat de game spelers van gelijke ranking tegen elkaar zet.
Maar elke game heeft een bepaald omslagpunt, waarna je van n00bs en middelmatige gasten opeens tegenover goede en skillvolle spelers wordt gezet. Bij FIFA 11 ligt dat rond de top 3000. Daarna gaat het om details. Dan moet je schijnbewegingen perfect in de vingers hebben. Dan moet je echt je opstelling aanpassen en je team en spelers tactieken meegeven. Dan moet je spelsituaties direct kunnen herkennen en snel uitvinden waar het zwakke punt van je tegenstander zit. En dat kun je alleen bereiken door oefenen, oefenen en nog eens oefenen.

TWEEDE GRENS

Ik heb er inmiddels ruim duizend online matches opzitten en leerde onderweg steeds meer van het spel en mezelf.
Toen ik namelijk de top 500 naderde, werd ik opeens geconfronteerd met mijn eigen beperkingen. Elk spel blijkt dus ook over een tweede grens te beschikken waarbij veel oefenen niet meer voldoet, maar waar talent en vooral reactievermogen doorslaggevend zijn.
In de top 500 van FIFA spelen gasten die insane goed zijn, en dat was ik niet. Dit gegeven noodzaakte mij om mijn beperkingen voor lief te nemen en te kijken waar ik de toppers mee kon ontregelen.
In mijn geval was dat een goede verdediging. En zo raakte ik uiteindelijk nog tot nummer 406 wereldwijd. Hoger kwam ik niet.
Inmiddels sta ik nummer 8700 in de wereld en dat komt voornamelijk omdat ik minder speel en je dan snel veel punten verliest, of beter gezegd, de rest snel meer punten haalt. Top zijn betekent dus ook over een lange adem beschikken.

> "IK KAN ME MET DE TOP METEN ALS IK ER INSANE VEEL TIJD IN STEEK."

ANGRY BIRDS

Maar ik had nog een poging te doen: Angry Birds. Episode 2 om precies te zijn. Apple heeft een eigen ranking app, Game Center, en daar spelen ruim een miljoen mensen deze episode. Een leveltje of veertig met stellingen die je met je pissed off vogeltjes omver dient te knallen. Hoe beter, en met name, hoe sneller je dat doet, des te meer punten je haalt.
Ook hier bestond er weer een grens tussen middelmaat en goed. De top 200.000 haalde ik in een uur of vier. Daarna werd het grinden. Steeds opnieuw een level overnieuw doen om er een betere score te halen. Toen ik bij de top 10.000 kwam, werd het een dagtaak. Nu ging het om finesses (millimeters) en tientallen punten (op een totaal van gemiddeld 60.000 punten per level). Uren aaneen kon ik hetzelfde bouwwerkje bestoken. Mijn vriendin verklaarde me voor gek, maar het had wel resultaat. Ik sta nu 234e van de wereld en klim nog steeds.

GESLAAGD

Maar net als bij FIFA kent Angry Birds ook een grens tussen heel goed en insane. Ik kan beter, ik zie echt her en der nog wel honderden punten liggen, maar de nummer 1 van de wereld staat bijna 700.000 punten op me voor. En ik zie dus niet in hoe hij dat doet...
Maar goed, de proef is geslaagd. Ik ben dan weliswaar geen nummer 1 geworden, maar ik kan me met de top meten als ik er insane veel tijd in steek. Net zoals er topsporters zijn die op karakter de top bereiken. Het kan, zo heb ik aangetoond, en jij kunt het ook. Maar bakken talent hebben, is wel een stuk fijner voor je sociale leven.

RANKING & GAMEVERSLAVING

Laat ik duidelijk zijn. Dat ik een manie heb voor rankings, wil niet zeggen dat ik verslaafd ben aan gamen. Ik ben verslaafd aan winnen. Maakt niet uit waarin. Ik sloop een ganzenbord dus liever dan dat ik verlies en ook afgelopen zomer basketbalde ik urenlang in dertig graden met een aantal Turkse pubers in Bodrum, terwijl ik mijn laatste schot richting de ring tien jaar terug had gemaakt. Winnen zit gewoon heel diep. Maar fuck it dat games de bron van deze verslaving zijn, de bron ben ik zelf.

VIJF VOORWAARDEN OM DE TOP TE BEREIKEN

1: Zeg een groot deel van je sociale leven maar vaarwel. Je zult elke dag minimaal een uur of drie moeten oefenen.
2: Wees bereid af en toe flink te verliezen. Je leert het meest van wedstrijden tegen mensen die beter zijn.
3: Je moet een lange adem bezitten, want een maand niet spelen, betekent heel veel punten verliezen. Weer een aanslag op je sociale leven.
4: Pro-gamers in je vriendengroep krijgen voor de juiste tips & tricks. Van je middelmatige vrienden kun je niks leren.
5: Kies voor één, maximaal twee games om in te excelleren. Sven Kramer kan toch ook niet basketballen en Kobe Bryant niet schaatsen?

SHADOWS OF THE DAMNED

Japan wil graag de Westerse markt veroveren met hun games. Shadows of the Damned is zo'n product. Logisch dat we dan de meest Westerse redacteur van allemaal, JJ, op deze game zetten.


Geen porem, dat geweer...

Nee lekker dan, terwijl ik had verwacht me eindelijk op de Duke te kunnen storten, krijg ik een spel in handen dat gemaakt is door de studio van Resident Evil creator Shinji Mikami en de man achter No More Heroes, Suda 51. En hoezeer ik de diepte, kwaliteit en de vernieuwing van beide games onderken, het is niet mijn cup of tea.
Niet eens om de stijl, beide games waren niet eens zo ultra manga Japans, maar meer om de gameplay-mechanieken en besturing. Te traag, onlogisch en zonder ren-knop omdat dit de spanning zou verhogen. Ja, je remschijven uit een auto slopen en dan gaan racen, dat is ook spannend. Ik vind 't gewoon verhullen dat je geen moderne besturing kunt maken...
Maar goed, Maartens wil is wet en ik zag het nut van deze test (als ik het tof vond dan was de Japanse proef geslaagd) en ging aan de slag.

LINGERIE

SotD is een third-person survival horror shooter waarin hoofdrolspeler Garcia Hotspur op zoek gaat naar zijn door de duivel gekidnapte vriendin Paula. Om deze, om totaal onduidelijke reden voortdurend in lingerie opduikende vriendin, te kunnen vinden, moet hij de hel in en dat doet hij samen met het weggelopen duiveltje Johnson die jou à la de robot uit Portal 2 steeds op humoristische wijze van tips en commentaar voorziet.
De gameplay bestaat voor 70% uit schieten waarbij je met je kills gems vrijspeelt die je kunt gebruiken voor munitie, health, nieuwe wapens en upgrades (meer schade, sneller herladen, meer kogels aan boord). Daarnaast is het 25% puzzelen (objecten vinden om poorten te openen, begrijpen hoe je een poort opent, etc.) en 5% je route vinden.

DUKE VS GARCÍA

In een week tijd kwamen dus twee games uit die binnen het spectrum actievolle games niet meer verschillend konden zijn. Duke Nukem: Forever als protegé van het uiterst westerse, simpele, lompe recht-toe-recht-aan werk, Shadows of the Damned als product van de Japanse, stroef sturende, ietwat ouderwetse, maar wel innovatieve gameplay.
En beide games scoren ongeveer even hoog. Voer voor fans van het genre dus. Ik wil daar echter wel aan toevoegen dat de Duke in het echt die Hotspur alle kanten van het digitale universum had laten zien.

> "IK HEB TOT MIJN VERBAZING WEL LOL GEHAD."


Er is ook een soort wapen waarbij je alleen maar schedels van overleden Schotten af kunt vuren: het enkel schotsgeweer.


Mag je tegen een homofiel op een paard nou poot zeggen of niet?

FREAKING BIZAR

SotD is dus een Japans product en dat merk je aan twee dingen. Ten eerste de graphics en uitwerking. Die is freaking bizar. Het is de hel, maar dan op Mexicaanse wijze. Denk aan Grim Fandango als je je dat nog kunt herinneren.
Het spel kent een vage gritty stijl, die je eigenlijk met weinig kunt vergelijken en zit vol bizarre objecten zoals mekkerende geitenkoppen aan de muur, pissende bokken en aardbeien die je moet verzamelen om poortjes open te laten gaan. Ook het hoofdpersonage is een apart type, beetje Benicio del Toro, maar dan magerder en compleet ondergetatoeëerd. Ik ben niet weg van deze stijl, vooral omdat ik niet zo'n satan/zombieduivel lover ben, maar ik kan wel waarderen dat Grasshopper niet gekozen heeft voor een dertien in een dozijn concept.

FRUSTRATIE

Het tweede Japanse element is de gameplay, en dan eigenlijk de besturing. Sorry voor de fans van Japanse games, maar daar lopen ze dus nog steeds een stuk achter op het Westen. Terwijl Resident Evil al jaren uit is, gebruikt men nog steeds die vage, stroef sturende en lastig richtende besturing. En springen kan nog steeds niet, laat staan rennen. Dus men heeft nu naast de remmen ook het stuur uit de auto gehaald. Inderdaad, dan wordt elk gevecht een stuk spannender, wetende dat zombies alleen met een headshot gekilled kunnen worden en eindbazen naar oud Japans gebruik behoorlijk pittig zijn. Bij mij, en ik denk bij veel Westerse gamers, kwam de frustratie dus veelvuldig opzetten.

AGRESSIEF

Hoewel ik niet begrijp waarom ze dit probleem niet een keer tackelen, heb ik tot mijn verbazing wel lol met de game gehad. Dat komt deels omdat bepaalde wapens die je later krijgt, veel meer schade veroorzaken waardoor exact richten minder noodzakelijk is. Deels is het spel verfrissend weird, zit het boordevol geslaagde humor, ligt de moeilijkheidsgraad tenminste wel hoog (Duke is stukken makkelijker) en kent het spel een prima speelduur. Toch denk ik niet dat Japan met dit spel de Westerlingen gaat overhalen. Daarvoor is de besturing te, eeuh, anders. Ik werd er in ieder geval af en toe goed agressief van... op een verkeerde manier. Dank daarvoor Maarten!

CONCLUSIE

Een originele survival horror shooter met de nodige humor. Jammer van die typisch ouderwetse Japanse besturing.


JJ

SCORE 74

Geheel in Japanse traditie kun je hier een uur of acht à tien zoet mee zijn.

SHADOWS OF THE DAMNED
PS3 / XBOX 360 / PC
GRASSHOPPER / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW
18



OP BEZOEK BIJ: SPELONTWIKKELAAR TALE OF TALES

JURJEN SPREEKT TWEE KUNSTZINNIGE GEESTEN

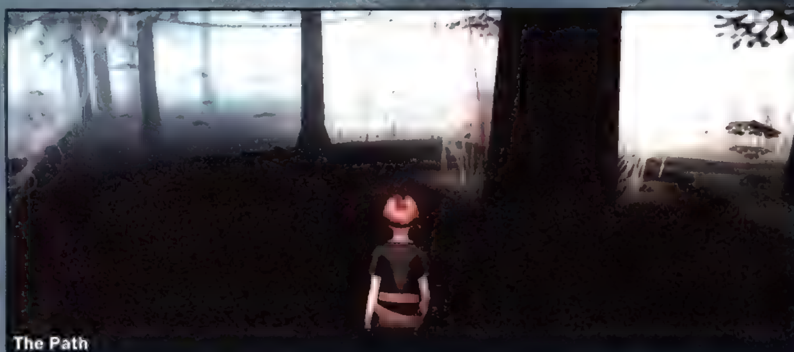
In zijn serie 'bezoeken aan kleine maar interessante spelontwikkelaars' reisde Jurjen onlangs naar Gent om op visite te gaan bij het echtpaar achter Tale of Tales. Deze makers van kunstzinnige games blijken heel eigen ideeën te hebben over wat videogames kunnen zijn. Veel meer dan wat de meeste ontwikkelaars met het medium doen, menen ze.

Met afschuw kijken Michael en Auriea naar de cover van de PU die ik heb meegebracht. Het is de cover met L.A. Noire erop.

"Het zou iets nieuws moeten zijn, maar dat zie je er niet vanaf. Het is gewoon weer de mannelijke stoere held die het allemaal wel even op gaat lossen.

En de rol van de vrouw?" Michael wijst op het blonde lijk dat op de vloer ligt, met doorgesneden keel en bloed uit haar mond: "Daar ligt ze." Michael en Auriea vormen samen het kunstenaarsechtpaar Tale of Tales. Een kunstenaarsechtpaar dat games maakt, welteverstaan.


Auriea: "Misschien begrijpen mensen niet altijd wat ik wil uitdrukken, maar dat is mijn probleem niet."


The Path

Één keer werd een game van Tale of Tales in PU besproken. Jan schreef de review van hun op Roodkapje gebaseerde PC-spel The Path, gaf het een 80 en concludeerde: "Iedereen die geïnteresseerd is in de verregaande mogelijkheden van games en interactief vertelde verhalen, is het aan zichzelf verplicht dit grimmige sprookje te spelen." Inmiddels heb ik de game ook een paar keer gespeeld, en ik sluit me geheel bij Jan z'n mening aan.

VROUWEN

In The Path kun je met zes verschillende meisjes door een bos dwalen om mooie plekjes, vreemde attributen en gevaarlijke personages te ontdekken. De meiden zijn niet de stereotype vrouwen die je in games aantreft maar ze vertegenwoordigen elk, zoals Jan het in de review opvatte, 'verschillende gemoedstoestanden, verschillende manieren om naar het leven te kijken.'

"Misschien komt het doordat ik zelf vrouw ben", zegt Auriea, "maar het voelt goed om wat subtiliteit aan vrouwelijke personages mee te geven. Het is voor mij ook een kans om dingen te doen die nog niet eerder zijn gedaan."

"Vrouwen als speelbare personages zijn meestal mannen met borsten", valt Michael haar bij. "Hun doelen en motivatie zijn exact gelijk aan die van de mannelijke personages. Ze lossen nog steeds elk conflict op met geweld."

Auriea: 'Ik vind het wel leuk om met de verwachtingen van mensen te spelen. Er juist niet aan te voldoen. Misschien begrijpen mensen niet altijd wat ik wil uitdrukken, maar dat is mijn probleem niet."

SPELLEN

Op basis van hun houding en uitspraken zou je kunnen concluderen dat Michael en Auriea een hekel hebben aan games, maar het tegendeel is waar. Ze houden juist zoveel van het medium, dat ze het jammer

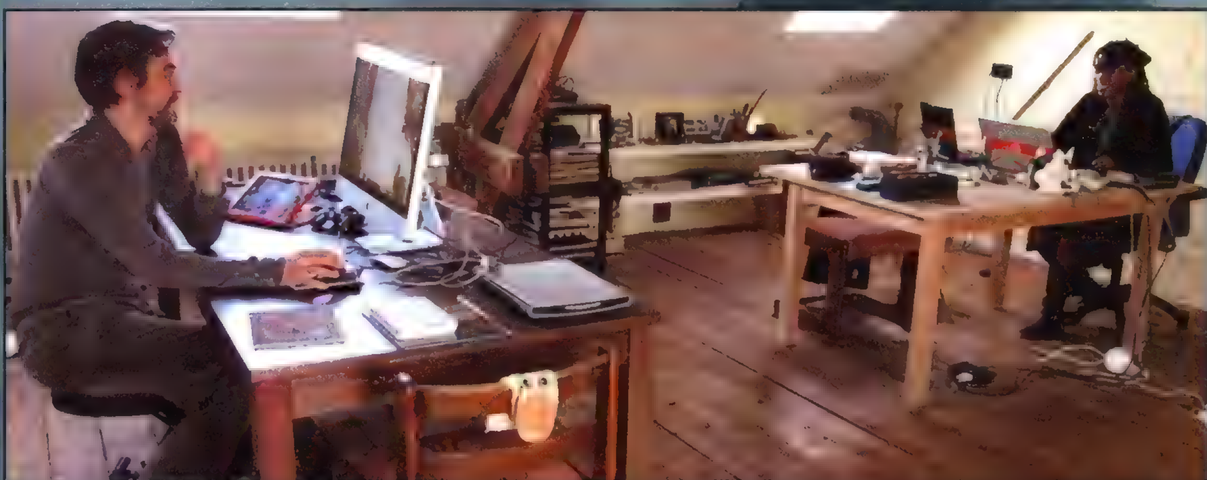


DE KATHEDRAAL VAN GENT

Om beter te begrijpen wat Tale of Tales nou precies voor inspiratie uit de kathedraal van Gent haalt, besluit ik dat imposante bouwwerk zelf eens binnen te gaan. Ik slenter zwijgend rond en zie een preekstoel die lijkt te worden gedragen door twee in elkaar verstrengelde bomen, Eva die geen appel maar een citrusvrucht vasthoudt, en een lam waar bloed uit spuit.

In de crypte ontdek ik een schilderij uit 1613 waarop een demon zijn rode klauw uitstrekt naar de Engel die hem aanvalt met zijn zwaard. Het voelt inderdaad wel een beetje alsof ik non-lineair bij allerlei verhalen word betrokken.

Toch mis ik een beetje het geweer om de schuifelende groepen bejaarden aan de kant te knallen.


De enige game van Tale of Tales die we ooit bespraken, is The Path. het speel kreeg een 80.

vinden dat ontwikkelaars er steeds dezelfde, stereotype dingen mee doen. En dat mensen games als kunstvorm nog steeds niet serieus nemen.
"Veel mensen denken nog steeds dat het bij verhalende videogames draait om het winnen van het spel", zegt Michael, "zoals bij sport of bordspellen. Zo van, hoera, Gordon Freeman heeft van de aliens gewonnen! Maar iedereen weet dat Gordon Freeman geen andere optie had. Je speelt de game ook niet echt om van de aliens te winnen, je speelt de game om de ervaring. Om de werelden die je ontdekt, om wat je onderweg beleeft, om de personages die je ontmoet. Om door die dingen geraakt te worden.
Dat is nou juist het mooie, het nieuwe, het totaal verschillende van games ten opzichte van een spel als schaken. Ik vind dat er veel te weinig waardering is voor die unieke kwaliteit van games."


The Path

Tot op bepaalde hoogte is het dat ook, maar tegelijkertijd is het zoveel meer dan een spel."
Auriea: "De andere leugen is dat games net als films zijn. Het is misleidend en schaadt het medium als een spelontwikkelaar zijn game aanprijst als 'net zo geweldig als die ene Hollywood-film'. Alsof games zo'n kwalificatie nodig hebben. Je kunt in games zoveel dingen zoveel beter doen dan in films. Zeker in vergelijking met de typische Hollywood-films."

FILMS

Auriea: "Neem nou de Assassin's Creed spellen. Michael heeft ze allemaal gespeeld, en ik vond het geweldig om mee te kijken. Die omgevingen zijn zo adembenemend mooi, en de simulaties van gemeenschappen zo complex en indrukwekkend."
"Waarschijnlijk gaat het grootste deel van het budget naar die aspecten", denkt Michael, "en toch wordt alle aandacht weer op de gameplay gevestigd, alsof het een soort Pac-Man in een nieuw jasje is.

"HET VEREIST MOED EN DOORZETTINGS-VERMOGEN OM TE BEWIJZEN DAT HET OOK ANDERS KAN."

Michael begrijpt dat het niet makkelijk is om invloeden als spel en films zomaar achter je te laten: "het vereist moed en doorzettingsvermogen om te bewijzen dat het ook anders kan."

ARCHITECTUUR

Waar Auriea en Michael zelf door beïnvloed worden? Ze noemen de Sint-Baafskathedraal van Gent, waar je vanaf hun huis in een kwartiertje naartoe wandelt.
Auriea: "We proberen omgevingen te maken waarin zich allerlei verhalen bevinden, zonder dat die verhalen expliciet worden verteld. Dat werkt in een kathedraal hetzelfde. Al die prachtige schilderijen, versieringen en beelden… ze verwijzen naar verhalen, net als wij in onze spellen elementen stoppen die naar verhalen verwijzen. We werken momenteel aan '8', een spel waarin we het verhaal van Doornroosje van verschillende kanten benaderen. Of eigenlijk, dat aan de speler overlaten."
"Spelontwikkelaars zouden eens wat minder naar films en wat meer naar architectuur als voorbeeld moeten kijken", meent Michael. "Als driedimensionaal, ruimtelijk medium dat non-lineaire, interactieve verhalen vertelt, is architectuur veel nauwer aan ons medium verwant."
Bij het afscheid gonst mijn hoofd van de uitgesproken ideeën. Ik kijk naar de PU die ik had meegebracht. Hij ligt nog steeds op tafel, maar iemand heeft 'm omgedraaid, op de kop gelegd. ✪

APART: CNCNTRC

Tijdens mijn bezoek aan Tale of Tales mocht ik ook nog even een prototype spelen van hun nieuwe game CNCNTRC, uitgesproken als Concentric.
Het grootste deel van dit spel bestaat uit het loodsen van een piemelachtig object door een tunnel die door je bewegingen op de gekste manieren verkleurt en verandert. Mede door de hypnotiserende muziek leverde het een vage maar interessante, Rez-achtige ervaring op.


Michael: "Vrouwen als speelbare personages zijn meestal mannen met borsten."



VEELBELOVEND: '8'

In het (hopelijk) volgend jaar verschijnende '8' heb je gedeeltelijke controle over een zwijgend meisje dat in het kasteel van Doornroosje verstrikt raakt. Of eigenlijk in een oriëntaals paleis dat is volgepakt met verwijzingen naar verschillende versies van het Doornroosje verhaal.
Het cijfer 8 verwijst naar de 8e van de feeën die de pasgeboren Doornroosje cadeautjes kwamen brengen. Deze 8e, niet uitgenodigde, fee bracht de dood. Gelukkig kon de jongste fee deze vloek nog omzetten in een langdurige slaap.



MOTORSTORM APOCALYPSE

Motorstorm Apocalypse is alweer het vierde deeltje van de race serie van ontwikkelaar Evolution studios. De woestijnen, jungles en ijsvlakten uit eerdere delen worden verruild voor de grote stad. Een grote aardbeving heeft de stad getroffen, en een stelletje motormaniakken vindt dat wel een geschikte plek om rond te crossen. De stad valt echter nog steeds uit elkaar, en dat levert een hoop spektakel op. Er zijn twee modussen aanwezig: Festival en Wreckreation. In Festival volg je het verhaal van drie racers, één per moeilijkheidsgraad, van de aankomst tot het vertrek uit de stad. De verhalen zijn niet bepalend voor de races, alleen de eerste en laatste race van elke moeilijkheidsgraad hebben er iets mee te maken. Het verhaal wordt kleurrijk verteld door middel van geanimeerde tekeningen, maar is niet heel bijzonder. Tijdens de races zijn er ook twee groepen aan het vechten, die ook terug komen in de verhaaltjes. Hierdoor kom je soms een tank of helikopter op je pad tegen In Wreckreation mode zul je de meeste tijd doorbrengen. Hierin is de multiplayer, zowel online als offline, te vinden. Ook de time trials, vrij te spelen door eerste te worden in hetzelfde parcours in Festival, zitten hierbij. Racen werkt redelijk intuïtief. Je hoeft geen volleerde racegamer te zijn om Festival uit te spelen, en crashes worden met mildheid behandeld. Dit spoort aan om extra risico te lopen, zodat je de gashandel niet hoeft los te laten als je bij een onoverzichtelijke bocht komt.
Een belangrijk onderdeel van het spel is nitro. Dit is een boost die je kunt gebruiken om jezelf snel te laten accelereren, of anderen te beuken. Als je het teveel gebruikt, oververhit je motor echter en ontplof je. Er zijn een aantal manieren om je motor af te laten koelen, bijvoorbeeld water of door de lucht vallen, waardoor je telkens de afweging moet maken of je de snelle weg pakt, of de weg waarbij je door een plas water rijdt.
Qua beeld en geluid excelleert Motorstorm. Grafische effecten zoals regen, wind, vuur en ontploffingen worden op je scherm getoverd in spetterend HD en overtuigend 3D, maar ook op niet-HD schermen ziet het er nog spannend uit. Van alles wordt je scherm opgegooid, waardoor je soms puur op instinct de bochten moet maken. Dit zorgt ervoor dat het spel aan competitieve waarde inboet, maar recreatief gezien beter wordt. De muziek is heerlijk opzwepend, een mix tussen rock en house die ook buiten de races om nog best lekker in het gehoor ligt.
Voertuigen komen in een heleboel variaties, met ook de mogelijkheid om het uiterlijk aan te passen. Welk voertuig je kiest heeft invloed op je optreksnelheid, hoe snel je door water kunt rijden, hoeveel voordeel je hebt van nitro en welke andere voertuigen je kunt beuken. Sommige verschillen zijn heel duidelijk, een monster truck voelt beduidend anders dan een buggy, maar het verschil tussen een muscle car en een supercar is heel subtiel, en eigenlijk overbodig.
Er zijn verschillende gebieden, elk met een paar races. Die races hebben een bepaalde volgorde. Een flatgebouw dat in de eerste race instort, zal al omver liggen in de volgende race. Je zult hierdoor vaak door bekende bochten komen, maar de races zijn dusdanig verschillend dat dit niet heel hinderlijk is.
Een minpuntje is wel te vinden in de time trials. Hierin moet je een aantal rondes in een al voor jou gekozen voertuig rijden, en onder een bepaalde tijd finishen. Dit betekent dat je een parcours en alle effecten, die eigenlijk een verrassing moeten zijn, door en door moet kennen. Maar dat is natuurlijk inherent aan racespellen, en daar kun je het spel niet voor afrekenen. Vervelender echter is de AI van de andere voertuigen. Waar het in andere modi nog leuk is om te zien dat ze elkaar bij de start al van kant proberen te maken, zorgt het er in time trial voor dat je vaak niet goed kunt starten, waardoor je kostbare seconden verliest. Ook in andere modi is de AI vaak gebrekkig, wat er toe leidt dat voertuigen soms zonder gevoel voor lijfsbehoud je van de weg af drukken. De oplossing hiervan is natuurlijk multiplayer. Door veel online te racen kun je, wat tegenwoordig onmisbaar blijkt te zijn, levels omhoog gaan, en vaardigheden vrijspelen. Deze vaardigheden zijn echter nauwelijks van invloed op het spelen, en zijn dus eigenlijk nutteloos. Je kunt credits wedden op de persoon waarvan jij denkt dat die gaat winnen, die je later weer kunt gebruiken om dingen van te kopen. Ook kun je nieuwe racers winnen, en je voertuigen nieuwe onderdelen geven. De customization is, zoals verwacht van een racespel, vrij diep, en je kunt met een klein beetje inspanning al een mooi scheurijzer ontwerpen. Het is afwachten hoelang er nog mensen blijven komen, aangezien er niet veel is om je door te laten spelen, een paar trophies daargelaten. Motorstorm Apocalypse is een geweldige partyracer. Het is snel op te pikken, er zijn leuke voertuigen, en tijdens de race wordt je getrakteerd op mooie actiefilmeffecten. Helaas is de AI wat gebrekkig, en wordt het spel soms wat erg chaotisch, waardoor snelste tijden net zoveel van geluk als van vaardigheid afhangen. Diepgaande sleutelmogelijkheden aan je voertuig zul je niet vinden, mooie cosmetische dingen wel. Als je het race genre niet zo serieus neemt, maar er wel oren naar hebt om met een monster truck over een ravijn heen te springen, is Motorstorm zeker een aanrader.

PASPOORT ★★★★★★★★★★★★★★



NAAM: Yan Knoop

LEEFTIJD: 17 jaar

FAVO PLATFORM: PlayStation 3

FAVO SPELLEN:
Assassin's Creed: Brotherhood, Zelda: Windwaker, inFamous

TOTAAL: 8,5





Jongens, denk toch eens aan tussenkoppen als je een recensie voor de PU schrijft; het wordt anders zo'n letterbij. Dat geldt ook, en dat zeg ik eveneens niet voor de eerste keer, voor harde returns. Gun je lezer af en toe even een adempauze. En als je een compleet verhaal inlevert, hoort daar natuurlijk wel een (pakkende) intro bij en een conclusie. Natuurlijk kan de eindredacteur die maken, en dat gebeurt in de praktijk ook regelmatig, maar als je het zelf kunt, zou ik het ook zelf doen.
En dat je het zelf kunt, lijkt mij wel duidelijk. Je review is namelijk verder goed geschreven, en alles wat aan bod moet komen, staat erin. Eigenlijk is het zelfs iets te veel, maar hopelijk heeft onze vormgeving er alles nog in weten te proppen.
Ennuuh… dat ene d/t foutje vergeef ik je; wat dat betreft bevind je je bij de PU in goed gezelschap…

OPROEP
Niet geschrokken van het oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden om er zijn harde maar eerlijke mening over te geven.

BRINK

MULTIPLAYER EVENT

Na het enorme succes van het Homefront multiplayer event, was het een dikke maand geleden de beurt aan Brink. De Ziggo locaties in Utrecht en Zwolle stroomden razendsnel vol, en vervolgens was het knallen geblazen. Dit keer was het Zwolle dat aan het langste eind trok, en zo de totaalstand tussen de wereldsteden op 1-1 zette. Ed verzamelde de leukste foto's, en zette er weer wat grappig bedoelde onzin bij...

Die ziet er zelfs met ketting, oorring, bandana en pet nog uit alsof ie elke dag in de zandbak speelt.









Als Jan ooit stopt bij de PU, kan ie altijd nog bij de Postcode Loterij gaan presenteren.



Ze moesten voor het event nog effe naar de kapper, en als ze allemaal dezelfde coupe namen, was het goedkoper.







DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

RIDGE RACER TYPE 4

PLAYSTATION NETWORK

De aankomende nieuwe Ridge Racer game wordt iets anders dan we gewend zijn van deze langlopende serie, maar voor alle fans van de 'ouwe shit' is onlangs deze Ridge Racer Type 4 voor PSP en PS3 in de PlayStation Store verschenen. Misschien wel de beste Ridge Racer aller tijden.

De vraag is natuurlijk: 'kan deze oldskool Ridge Racer zich nog een beetje meten met de racegames van vandaag de dag?' Nope, het is pure nostalgie maar voor die vijf Euri kun je 'm als raceliefhebber eigenlijk niet laten liggen.

De game is nog steeds bijzonder goed speelbaar en (voor PSone begrippen) ziet het er fantastisch uit. Maar dat ie wat gedateerd is, moet je wel in je achterhoofd houden.





€ 4,99 **SPELERS** 1 **SCORE**



SEGA RALLY ONLINE ARCADE

XBOX LIVE ARCADE

Oké, Sega Rally Online Arcade is geen Dirt 3, het is zelfs geen Dirt 2, maar wat ie doet, doet ie best aardig.

De game moet het daarbij niet hebben van echte physics, maar van een soort van bijna physics, waardoor de bolide over de tracks sturen effe wennen is. Heb je het eenmaal onder de knie dan is het raggen geblazen. De modder blijft aan je wagen kleven, en wanneer je je karretje effe door de bocht gooit om al driftend wat tegenstanders in te halen, voelt dat erg lekker.

Er zitten genoeg opties in om je even zoet te houden maar het had allemaal wel wat professioneler uitgewerkt kunnen worden.

Het is leuk dat Sega haar klassiekers op deze wijze nieuw leven in wil blazen, maar sommige games zijn niet voor niets een vroege dood gestorven.





800 **SPELERS** 1 **SCORE**



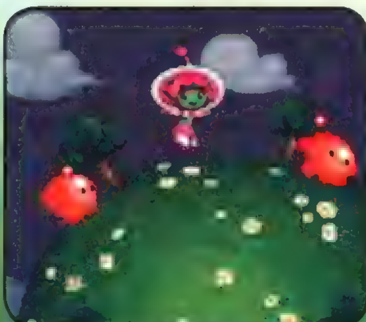
MIGHTY MILKY WAY

DSIWARE

Nu de eShop voor de 3DS is geopend, zal DSiWare de DS spelers die nog niet zijn overgestapt nog wel even bedienen, maar waarschijnlijk is dat een aflopende zaak. Eigenlijk is DSiWare altijd al een aflopende zaak geweest. Ik bedoel: kun jij zo drie DSiWare-toppers noemen? Nou? Nou? Subtoppers zijn er gelukkig wel, zoals Dark Void Zero, Shantae, Soul of Darkness en het nieuwste spelletje van WayForward (bekend van Shantae en Wii-topper Boy and his Blob): Mighty Milky Way.

Rond planeten lopen, springen van planeet naar planeet, snoepjes pakken om nieuwe planeten te vormen, beestjes die op planeten lopen lanceren om door barrières te breken, het vuur van eindbazen ontwijken... je moet het maar eens proberen.

Het is een mooi spelletje om je verder weinig turbulente relatie met DSiWare mee af te sluiten.





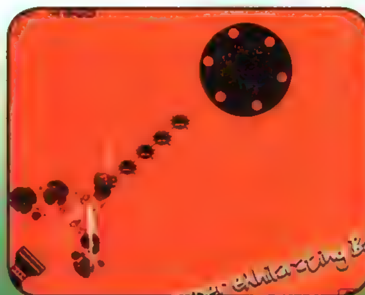
800 **SPELERS** 1 **SCORE**



MR. NINJA

IPHONE

Hoe kan dat toch, dat het ene lullige iPhone-spelletje gewoon een lullig iPhone-spelletje blijft, en het andere je bij je lurven grijpt om je pas een uur en een vergeten afspraak later weer los te laten?
Het moet 'm wel in de afwerking zitten, want de gameplay van Mr. Ninja stelt eigenlijk niets voor. Net als het op de vorige pagina besproken Mighty Milky Way moet je rond planeten lopen en van planeet naar planeet springen, maar daar houdt de vergelijking ook wel mee op. Je loopt niet eens zelf, vijanden waar je mee botst worden automatisch verslagen, het enige wat je doet, is tegen het scherm tikken om dat mannetje te laten springen.
Wat is dat toch, dat zoiets lulligs zo gekmakend verslavend kan werken? Wij weten het ook niet, maar normaal vergeten we nooit een afspraak.





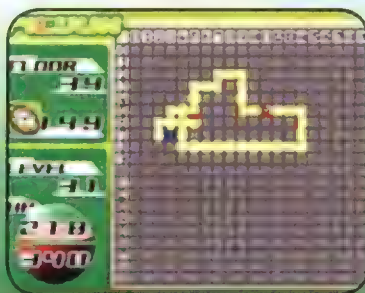
€ 0,79 SPELERS 1 SCORE

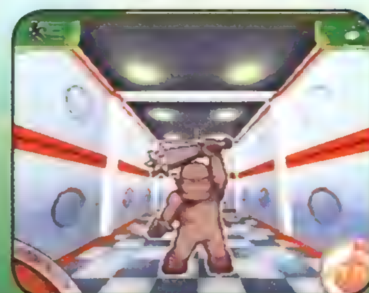


PICDUN

DS/WARE

Ze stammen uit het 8-bits tijdperk: first-person dungeon crawlers. Reisjes door stilstaande of bewegende plaatjes met monsters, schatkisten en puzzels.
Picdun brengt het genre terug op de DS, met als belangrijkste nieuwtje dat de kaart constant op het bovenste scherm wordt getoond, en tijdens het doorwandelen van elke verdieping een plaatje ontstaat. Dat plaatje moet je compleet maken om een vloer te voltooien. En natuurlijk word je daarbij gehinderd door puzzeltjes, dwaalsporen, gladde vloeren en monsters die je met prikken en vegen van je stylus kunt killen.
Het zal voor de verwende spelertjes van tegenwoordig allemaal niet fraai en heftig genoeg zijn, maar wie net als wij zoete herinneringen aan het genre bewaart, zal dit nostalgische tripje met een glimlach beleven.





500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



THE HEIST

IPHONE

Puzzels kraken op je iPhone om een kluis te openen. En in die kluis een code ontdekken voor een downloadable puzzelgame voor Mac of PC. Hoe vet is dat? Niet zo vet als de puzzels niet tof zijn of als die downloadable puzzelgame niet de moeite waard is.
Maar gelukkig zijn de puzzels, in vier categorieën, wèl erg tof, al zijn ze niet bijster origineel. Blokjes schuiven om een buisje te bevrijden, symbooltjes in de juiste rijen plaatsen, met een poppetje kisten op tegels duwen, tegels verschuiven om een doorgaand draadje te maken, dat soort werk.
Je kunt de puzzels kriskras door elkaar oplossen om beetjes energie te verzamelen die de sloten van de kluis verwijderen. De kluis waarin dus die code schuilt waarmee je een downloadable puzzelgame kunt krijgen. En ja, die game is de moeite waard. Zeker als je van puzzelen houdt.





€ 0,79 SPELERS 1 SCORE



GATLING GEARS

XBOX LIVE ARCADE

Het Nederlandse Vanguard Games heeft met de topdown twinstick shooter Gatling Gears aardig wat publiciteit gegenereerd, en terecht. GG is een lekkere arcade game waarin je met een robottank de troepen van The Empire als een malle aan flinters schiet.
Al knallend verdien je munten en ervaring om je tank zowel visueel als qua uitrusting te upgraden. De game kent zes werelden die opvallen vanwege hun felle kleuren en afwisselende invulling.
Maar waar GG een feestje voor je ogen is, ligt qua gameplay de eentonigheid op de loer. Wel wordt het spel na verloop van tijd behoorlijk pittig.
De game kun je in je eentje of in co-op spelen en naast een voor DLC begrippen lange campagne, is er ook nog een Survival mode.
Kortom: een voorzichtig maar hoorbaar uitgesproken 'Viva Hollandia' is hier dus wel op zijn plaats.





1200 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
HOOFDREDACTEUR Maarten Blonk
CONTENTMANAGER Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Ward Geene, Wouter Brugge, Jan Meijroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

HUB UITGEVERS

HOI 2011 PRINT

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ En niemand maakte hem, zelfs Ed niet in een bijschrift vorige maand, terwijl het toch een inkoppertje was: de nieuwe Alice in Wonderland game was een ware 'Alice D-trip'. Katjing!

★ We geloven best in cloud gaming, oftewel gamen zonder vaste console, en we vinden OnLive ook heel stoer, behalve dat het live dus niet optimaal werkt... En dat lijkt ons toch wel zo handig.

★ Voor Marcela was het niet alleen de eerste keer dat ze naar de E3 ging, het was sowieso de eerste keer dat ze de oceaan over vloog. Tot dan toe was het alleen een Easy Jetje naar de zon geweest. Vandaar haar schattige vraag of ze er ook boterhammen moest meenemen voor de vlucht naar LA. Het antwoord was natuurlijk 'ja' en of ze dan gelijk ook voor ons wat kon smeren. Marcela heeft de hele trip in LA geen eten meer hoeven te kopen...

★ Toch grappig, al die geruchten over die exclusieve game van Rockstar voor Wii U. Bleek niks van waar. Maar goed, als Nintendo zelf al niet goed kan uitleggen wat hun nieuwe console nu is en kan, dan zouden wij er ook geen spel voor maken.

★ De nieuwe Forza Motorsport is dus gelieerd aan het befaamde autoprogramma Top Gear. Betekent dat dan ook dat 85% van de wagens die in de game zitten kut zijn?

★ We geven als een van de weinige media in gamesland Duke Nukem: Forever een voldoende, en de game verkoopt als een speer. Welk bewijs wil je nog meer dat iedereen naar ons luistert? En hé, we gaan natuurlijk niet 14 jaar wachten op een kutspel.

★ Een stuk of vijf games hadden we om te reviewen in deze PU. Heren en dames developers, hoe moet het nu met onze gameverslaving?

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

10% Het wereldrecord schijten op zo veel mogelijk verschillende potten in één week verbeteren. Wouter raakte er zowat geconstipeerd van, en dat is bij hem een waar mirakel.

12% Marcela beschermen tegen plakkerige geeks met overgewicht die dachten dat ze een boothbabe was.

7% Wouter en Jan een slabbetje omdoen bij de presentatie van Skyrim. Inderdaad, hetzelfde slabbetje dat we Jan inmiddels ook omdoen als hij in het vliegtuig gaat slapen.

10% Niet snappen wat Wii U is, wel snappen wat Wii U is, niet snappen wat Wii U is, wel snappen... Ach laat ook maar, we zien het straks allemaal wel.

9% Jurjen 's ochtends wakker proberen te maken na een geleegde fles whisky.

12% Dankzij Marcela inzien dat je als vrouw een stuk makkelijker contact maakt met boothbabes, dan als man. Zouden ze dan tóch allemaal lesbisch zijn?

7% De slappe krijgen van het gekreun van Lara.

11% Het vage vermoeden hebben dat EA en Activision elkaar niet lief vinden.

10% Beseffen dat Wii U in het Engels rijmt op Pii U.

20% Happy zijn in LA!

JAN WORDT GEVOLGD

Ongeveer een jaar geleden wedde Jan met Niels om een etentje dat het 'm ooit zou lukken op twitter meer dan 5000 followers te krijgen, en dat is dus inderdaad gelukt. Alleen Ed, die als enige op de redactie niet Twittert, vond het niet zo bijzonder: "als je meer dan vijfduizend 'followers' hebt, dan is het toch juist zielig dat er daarvan maar 85 vriendjes met je willen zijn?"



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

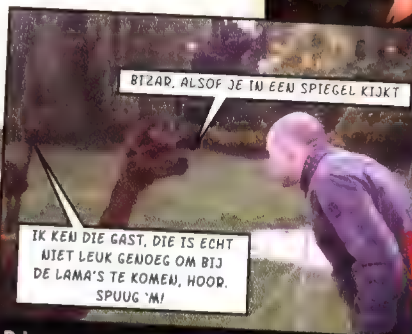


ER ZIT EEN LUCHTJE AAN TJEERD

Jullie kennen Tjeerd vermoedelijk wel als medewerker van onze site. De man die op de redactie regelmatig spontaan in zingen uitbarst (hij schreeuwt in een bandje) is inmiddels alweer enkele maanden in vaste dienst bij de PU.

Onlangs ging hij voor PU-TV op trip naar Zweden om samen met Ward, Dreamhack te bezoeken, de grootste LAN-party ter wereld. 's Ochtends vroeg vertrok het tweetal op de fiets naar het station, en Tjeerd zat achterop met de cameratas op schoot, niet wetende dat Ward die even daarvoor per ongeluk vol in een hoop hondenpoep had neergezet. Halverwege de rit begon Tjeerd onraad te ruiken, en inderdaad: z'n broek zat op kruishoogte helemaal onder de stront. Met een natgemaakte onderbroek tracht te de man de schade nog enigszins te beperken, maar zelfs op de LAN-party, later op de dag, werd hij door iedereen met een smerig gezicht aangekeken, en daar zijn ze wat vieze luchtjes betreft toch heel wat gewend...





WE GAAN GEWOON DOOR...

Drie maanden geleden maakten we 'Het Wouter Gênante Foto Kwartet' vol met de foto van onze Veendammer met Justin Bieber. Maar eigenlijk wisten we toen al dat het daar niet bij zou blijven. Sterker, we hebben die van volgende maand ook al klaar liggen (zonder dat Wouter het weet).
En nee, het is niet Wouter koeknuffelend in Volendams kostuum, maar gênant is ie wel weer...

DINGEN DIE DE REDACTIE OP DE E3 HAD MOETEN DOEN... MAAR NIET DEED

» PUBLISHERS DE VRAAG STELLEN OF ZE KOMEND JAAR MISSCHIEN EEN SHOOTERTJE MINDER KUNNEN MAKEN. WE ZIEN ONDERHAND DOOR DE KOGELS HET BOS NIET MEER.

» WERELDKUNDIG MAKEN DAT ER WETENSCHAPPELIJK VERANTWOORD BEWIJS IS VOOR EEN VERBAND TUSSEN HET WOORD KINECT EN DEPRESSIEVE KLACHTEN. NA DE PERSCONFERENTIE VAN MICROSOFT WAS IEDEREEN OPEENS STINKCHAGRIJNIG, TERWIJL ZE ER ALLEMAAL VROLIJK IN GINGEN.

» TEGEN NINTENDO ZEGGEN DAT HET FLAUW IS DAT ZE SONY EN MICROSOFT EERST ZO GEK HEBBEN GEKREGEN OM OOK EEN ZWABBER BESTURING TE INTRODUCEREN, EN DAN STIEKEM ZELF MET EEN OLDSKOOL VASTE CONTROLLER KOMEN...

» GEWOON ALLEEN DE AFKORTING PSV GEBRUIKEN IN PLAATS VAN PS VITA. ALTHANS DAT VINDT JJ. WE HEBBEN GEEN IDEE WAAROM.

» OP TIJD ALLE ARTIKELEN OVER DE E3 INLEVEREN. MAAR JA, WHAT'S NEW?

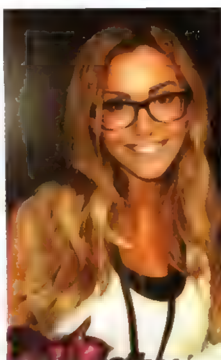
» MEER SLAPEN, MAAR DAT IS NIET EENVOUDIG ALS 70% VAN DE REDACTIE SNURKT.

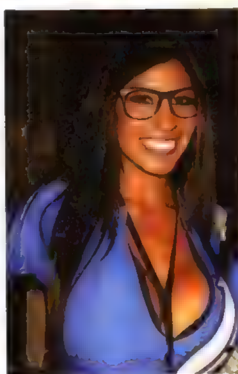
» EEN KOPIE VAN BATTLEFIELD 3 MEEJATTEN. HET HAD ONZE BAND MET EA VOORGOED KAPOT GEMAAKT EN MOGELIJK EEN GEVANGENISSTRAF OPGELEVERD, MAAR DIT SPEL WORDT ZO VET DAT JE ER EEN TIJDJE ZITTEN BIJNA VOOR OVER ZOU HEBBEN... MITS ZE IN DE CEL EEN PS3- OF XBOX 360 DEBUG ZOUDEN HEBBEN.

» DE DEUR VAN JE AUTO OP SLOT DOEN NÁDAT JE DE SLEUTEL UIT HET SLOT HEBT GEHAALD. ACH, JE BENT BLOND EN...

CHICK VAN DE MAAND

ALS TROOST, OMDAT IE NIET MEE KON NAAR DE E3, MOCHT ED DIT KEER DE (E3-) CHICK VAN DE MAAND UITKIEZEN. BLIJKBAAR IS OPA NIET ZOVEEL MEER GEWEND WANT WE MOESTEN HEM TIJDENS DE SELECTIE HETZELFDE SLABBETJE OMKNOPEN ALS WE BIJ WOUTER EN JAN HADDEN GEDAAN. OMDAT ED VALT OP DE WAT RIJPERE VROUW, HIJ EEN BRIL HEEL ERG SEXY VINDT EN GROTE BORSTEN NIET, WAS ZIJN KEUS SNEL GEMAAKT (FOTO BOVEN). DE REST VAN DÈ REDACTIE WAS HET ECHTER ZO ONEENS MET ED Z'N KEUZE DAT ZE BESLOTEN OM OOK NOG EEN "ECHTE" BOOTHBABE MET ALLES EROP EN ERAAN TE KIEZEN... ONZE EINDBAAS GING BIJ HOGE UITZONDERING AKKOORD, VANWEGE DIE BRIL NATUURLIJK.





VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JURJEN, WAAR KOM JIJ NOU MEE AANZETTEN? IETS ARABISCH? EL SJADDEI? SHADDAI? SLAMIJ?
- JEROEN, JE MAG WEER LOS MET JE ZO GELIEFDE TRANSFORMERS.
- JJ, WE HOREN ZO WEINIG OVER ESPORTS DE LAATSTE TIJD. HOE ZIT DAT NOU?
- HEERLIJK! ER IS WEER EEN NIEUWE STREET FIGHTER IN AANTOCHT.
- 'NEVER DEAD', DAT WIL IEDEREEN TOCH?
- FORZA 4 GAAT LOS IN DE HOOGSTE VERSNELLING.
- NOG NIEUWS OVER GEARS OF WAR? WOUTER?
- SPACEN MET CHILD OF EDEN.
- WIE WIL ER LOS MET RESISTANCE 3?

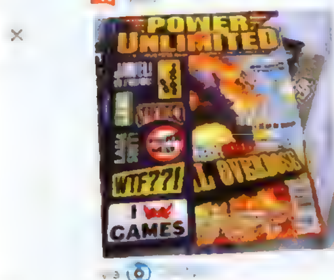
- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 213 LIGT 19 AUGUSTUS IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/powerunlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van het heetste nieuws, je maakt ook nog eens kans op de laatste bètacodes of andere toffe prijzen.
Maar er is meer. Je kunt ook naam maken in de PU! Hoe? Heel simpel: volg ons, reageer, schrijf een review, deel je mening en maak kans op eeuwige roem! Deze slimmeriken waren je al voor.

gttonus @PowerUnlimited uit den ouden doosch http://twitpic.com/5fmrsh





xicovschijndel Godnondeju thuis
To do list:

- @PowerUnlimited lezen
- @PowerUnlimited herlezen
- stofzuigen
- alles bouwen voor party zaterdag



johanbeeckman Krijg je broertje bij ze #diploma-uitreiking een @PowerUnlimited blijkt die van oktober 2009 te zijn! #beetjejammer #fail

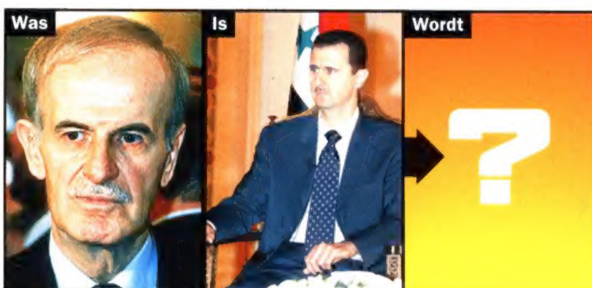

COOOLE!!
HEEEELLP!!
EEN ONSCHULDIGE BURGER IN NOOD...IK MOET INGRIJPEN!
DAT IS WAT HELDEN DOEN. MAKKELIJK IS HET NIET...
DE LIJN TUSSEN GOED EN KWAAD IS FLINTERDUN...
HOTEL
DAMN! DE MILITIA!
FTOEM!
NIET NU!
NIET NU ER EEN LEVEN OP HET SPEL STAAT!
BZZ
FRZ
GEEN TIJD TE VERLIEZEN...
...IK GEEF ALLES WAT IK IN HUIS HEB!
HEEELP!!
GELUKKIG, HET RECHT KAN NOG ZEGEVIEREN!
BELT NET M'N DATE, IS DE BATTERIJ VAN M'N MOBIEL TOCH INEENS KATS LEEG!
GENAAANT!
DZT

VOLGENDE MAAND WORDT ALLES ANDERS!



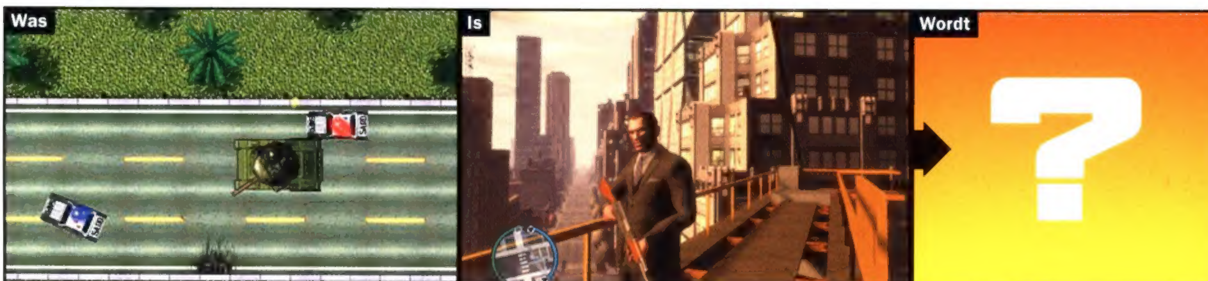














DE COMPLEET VERNIEUWDE PU VERSCHIJNT 15 JULI!


PC DVD
PS3
XBOX 360
F3AR
COLLECTOR'S EDITION
18
LIVE